Dech Draka

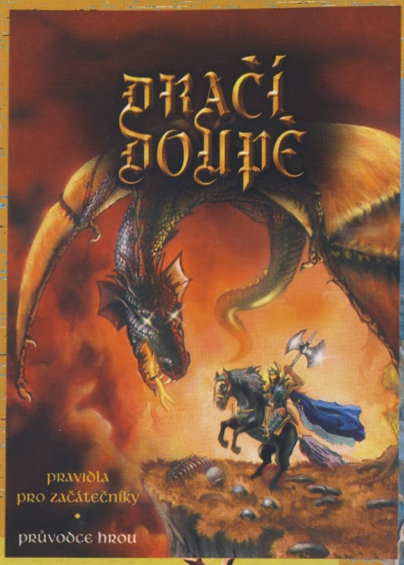
4/2000

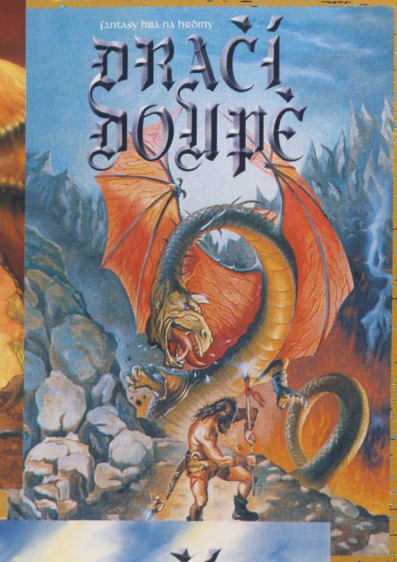
cena 39,– Kč

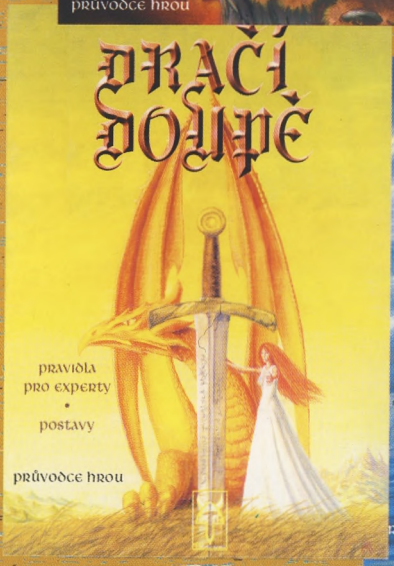
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

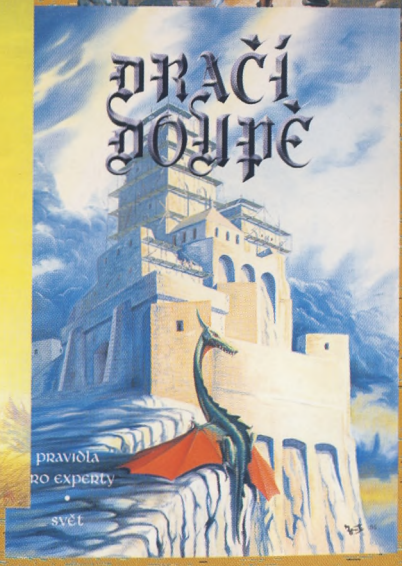
Chybí vám kterákoliv z nich?

Teď už nemusíl!









Na skladě jsou již všechny díly pravidel

nyní žádejte u svého knihkupce

Vážení přátelé!

S minulým číslem jsme se kvůli nešťastné shodě okolností dostali trochu do skluzu, ale do konce roku to rozhodně napravíme, takže poslední číslo se vám určitě dostane do rukou ještě letos. Teď pomalu končí prázdniny, během nichž jste se mohli vypravit na dva velké cony – GameCon v polovině července a Bohemiacon ke konci srpna. Pokud jste se na některý z nich nedostali, můžete si aspoň přečíst, jaké to tam bylo. Porce čtiva v tomto čísle je samozřejmě jako obvykle daleko větší – mezi povídkami najdete příběh Davida Zbírala, který se velmi dobře umístil v soutěži O železnou rukavici lorda Trollslayera, a dílko Bohuslava Pučana ze světa Warhammeru. Samozřejmě neschází ani žádná z pravidelných rubrik a Pánové jeskyně se mohou vrhnout na dobrodružství oceněné v letošním Zlatém sváru.

A co chystáme dále? V této chvíli už je na pultech dlouho chybějící reedice DrD Pravidel pro experty - Postav, takže nemáte-li svou sadu pravidel dosud kompletní, není nic jednoduššího než to napravit. Na konci října vyjde nová česká stolní hra Sedmiměstí – pokud jste si oblíbili Talisman a rádi byste si zahráli hru, která nevyžaduje tolik času a nabízí větší volnost v rozhodování o pohybu a jednání, pak je Sedmiměstí přesně pro vás. O dalších plánech se dočtete až v příštím čísle, momentálně je rozpracováno několik projektů a zatím není jasné, který dostane přednost – všechny bychom do konce roku rozhodně nezvládli.

Bouchi

Dech draka 4/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Milan Vavroň

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a. s., Jan Vilímek, Lipník n. B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1. tel.: (069) 611 29 92

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 7. září 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
David Zbíral: Lid Slunce 3
Bohuslav Pučan: Rytíř 15

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Mabinogi 25

Z domova 29

Recenze 39

Battletech 44

Trumfy osudu 46

Malé velké bitvy 51

Moudrá sova 55

Dračí doupě
Martin Kučera: Krátký pohled do historie 57

Irena Horcová: Rady začínajícím hráčům 58

Asterion 61

Křišťálová koule 64

Přílohy:
Jeskyně
Efebachský pegas I
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě™ a Asterion™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR™, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Dračí knihovna

Lid Slunce

David Zbíral

Z východu se plížil soumrak a halil krajinu do namodralého pološera. Písčitá pláž vychutnávala poslední sluneční paprsky. Od moře vál vlahý vánek vonící solí. Na břehu stála bosá dívka a nechávala si ševelivými vlnami omývat nohy. Ruce měla pozdvižené a rozepjaté, jako by chtěla obejmout zapadající sluneční kotouč. Za jejími zády se vypínaly ostré, tmavé útesy a po obou stranách se do moře táhly dlouhé mysy, jež se po nějakých sedmdesáti krocích téměř spojovaly, takže dívku obklopoval jakýsi veliký kruh skal. Jedinou mezeru v něm vyplňovalo rudé zapadající slunce.

Dívka mohla mít snad šestnáct, sedmnáct let. Byla oblečená v pestrobarevném ponču zdobeném složitými ornamentálními vzory. Vítr si pohrával s jejími dlouhými, tmavě hnědými vlasy.

Slunce se nořilo hlouběji a hlouběji do modrozelené vody. Bylo nesmírně vzdálené, a přece budilo zdání bezprostřední blízkosti.

Dívka velmi dlouho stála bez hnutí. Čekala, až i poslední náznak světla uhasne v moři. Pak se obrátila a zrakem přejela skály i pláž. Jako by jí část slunečního svitu, který předtím hltala svýma tmavýma, téměř černýma očima, v pohledu zůstala.

Vyšla z vody. Jemný vyhřátý písek se jí lepil na mokrá chodidla. Přešla k velkému plochému kameni a přetáhla si ponču přes hlavu. Její snědá kůže měla ve světle hvězd stejnou namodralou barvu jako obloha a moře.

Položila pončo na kámen, z nějž dosud sálal žár, a nahá se rozběhla k moři. Její pohyby byly neuvěřitelně ladné. Vběhla do vln a rozrážela je nohama. Když jí voda sahala do půli stehen, položila se na ni a uvolněnými tempy začala plavat. Vlny ji jednou vynesly na svých hřbetech do výše, jindy ji skryly mezi sebe. Vyšel měsíc a marnotratně jí postříbřil vlasy.

Dívka byla ve vodě přes hodinu. Plavala kolem útesů i dál na širé moře. Teď se však obrátila zpět ke břehu. Když vylezla ven, crčela z ní voda. Došla ke kameni. Ani nečekala, až trochu oschne, a natáhla si vzdušné pončo na mokré tělo. Pak si lehla do písku a nechala si jím hřát záda. Zavřela oči.

* * *

Probudila se s pocitem ohrožení. Vlastně ani nevěděla, zda opravdu procitla, protože jí všechny tvary a vzdálenosti připadaly neurčité. Rychle se posadila.

Kraji ještě stále vládla noc, ale dívka si nebyla jistá, jestli je to ta stejná noc, noc, ve které usnula, protože se na obloze převalovaly těžké mraky. Měsíc i hvězdy zmizely. Lehká bríza se změnila ve vichr. Dívka si však uvědomila, že ji probudilo něco jiného než vítr nebo chlad. Něco nebezpečnějšího, něco cizího a zlého.

Pohlédla na moře a spatřila, jak se k pobřeží blíží tři lodě. Viděla je překvapivě zřetelně. Měly vysoké paluby a veliké bílé plachty, dvě z lodí čtvercové a ta, která plula poslední, trojúhelníkové. Dívka dosud nikdy neviděla nic podobného. Ani ta největší plavidla, jaká stavěl její národ, se vůbec nedala s těmito srovnávat.

Na plachtách měly lodě podivný symbol. Kříž. Znak božstev pomsty.

Lodě se přibližovaly. Dívce se zdálo, že slyší hrubou, násilnou hudbu, kakofonii mnoha nástrojů a hlasů. Náhle jí srdce sevřel děs. Co když ji spatří, co když ji zajmou a nabídnou jako oběť svým krutým bohům? Jaká bolest, jaké pokoření by ji čekalo, než by jí dovolili zemřít?

Dívka se pokusila zvednout z písku, ale jako by náhle ochrnula. Nedokázala pohnout rukama ani nohama, jen hlavou ano, takže těkala pohledem mezi loděmi a útesy, za něž se chtěla skrýt. Snažila se alespoň křičet, varovat svůj lid, že přicházejí nepřátelé, ale z jejího sevřeného hrdla se draly jen přidušené vzlyky. Se slzami v očích bezmocně zírala na přibližující se koráby.

Hudba jí zněla v mysli silněji a silněji, drásala, drtila, zabíjela. Dívce se obracel žaludek a rychle polykala. Po chvíli se naklonila nad písek a zvracela. Cítila prudké stahy v podbřišku a bylo jí špatně jako dosud nikdy.

Hudba nabírala na síle a přidávaly se k ní další hlasy. Dívka se svíjela v bolestné agónii. Zmítala se v písku, kolísajíc mezi bděním a mdlobou. Pak přišel vítězný ryk nestvůrné písně a ona ztratila vědomí.

* * *

Dívka se prudce nadechla, zakašlala a probudila se. Pončo měla propocené. Chvěla se po celém těle ve studeném větru, který vál od západu. Vyskočila a

pohlédla na moře, ale nebylo vidět nic než nekonečné řady vln. Ve vodě se zrcadlily jasné hvězdy; nikde ani stopy po bouřkových mračnech, nikde ani stopy po obrovských lodích. Přitom si dívka byla jistá, že mířily přímo k ní. Že by to byl sen? Je možné, že se jí to vše jenom zdálo? Snad, ale co když –

Rozběhla se. Nedbala toho, že trnité keře rostoucí na útesech trhají látku ponča na kusy a že si o ostré kameny rozdírá bosá chodidla. Vyběhla na vrchol útesů a vnořila se do pralesa. Tentokrát nevnímala jeho těžkou vůni ani neposlouchala záhadné zvuky. Utíkala tak rychle, jak jen v takovém stavu mohla, se strachem, co v Awati najde. Byl na město jejího lidu, národa Arawaků, už podniknut útok podivných mořeplavců? Anebo byly lodě jen výplodem její fantazie a město klidně spí?

Konečně spatřila důvěrně známé údolí, ze dvou stran sevřené pahorky a postupně se zvedající k Hawi, strmé Svaté hoře, na jejímž úpatí stál palác jejího otce, Nejvyššího kněze, a Sluneční chrám. Nikde nehořely ohně, nebylo slyšet křik ani hluk boje. Dívka se zastavila, aby popadla dech. Se slzami v očích děkovala Slunečnímu bohu, že nedopustil, aby bylo Awati napadeno. Pak se pomalým, nejistým krokem vydala směrem k paláci.

Míjela prosté příbytky obyvatel Awati. Občas potkala některého ze strážců, většinou vysokého bojovníka s mnoha ozdobami a bederní rouškou, jež jej odlišovala od rybářů, zemědělců a řemeslníků, kteří chodili až na pár jednoduchých náramků nebo přívěsků nazí.

Strážci byli bdělí a když procházela kolem nich, někteří na ni namířili oštěp a poručili jí zastavit, ale jakmile zjistili, že nočním příchozím je dcera Nejvyššího kněze, poklonili se a pokračovali v obchůzce. Neptali se, proč má ponču v žalostných cárech nebo proč se vrací tak pozdě. Možná na to dokonce ani nemysleli. Ostatně je ani k takovým myšlenkám ohledně budoucí Nejvyšší kněžky jejich postavení neopravňovalo, třebaže měli oproti obyčejným lidem mnohá privilegia. Vlastně mohla kterémukoli z nich přikázat, aby se vrhl z útesu, a on ji musel poslechnout: byla přece dcerou Nejvyššího kněze a budoucí vládkyní Awati.

Třebaže již neběžela, byla únavou polomrtvá, než stanula na terasách Paláce, protože měla za sebou stovky schodů. Prošla stupňovitými zahradami a vstoupila zdobeným vápencovým portálem, stráženým dalšími dvěma bojovníky, do paláce. Válečníci a služebníci, které i v tak pozdní hodinu tu a tam potkala na chodbách, jí ustupovali z cesty. Nejdříve zašla do svého prostorného pokoje, aby se převlékla. Ani nezavolala služku, která by jí pomohla s úpravou účesu a s oblékáním roucha složitého střihu, ale přikázala několika připravit lázeň a odešla vyhledat svého otce.

Zaklepala na dveře vykládané načervenalým zlatem, které vedly do otcových pokojů, a vešla. Nestarala se, jak přísný trest ji může čekat za to, že otce budí pravděpodobně kvůli pouhému snu, přistoupila k jeho lůžku a položila mu ruku na

rameno. Vysoký černovlasý muž ihned procitl. „To jsi ty, Ainoe? Co potřebuješ, dcero?"

„Otče, musím s tebou mluvit o něčem, co se mi zdá velice důležité."

„Dobrá, mluv, poslouchám tě."

„Otče, koupala jsem se večer v moři. Unavila jsem se plaváním a usnula jsem. Zdálo se mi, jako bych se probudila, ale všechno bylo tak nějak neurčité a rozmazané. Celou oblohu pokrývala mračna. Pohlédla jsem na moře a spatřila jsem přibližující se lodě. Byly mnohokrát větší než posvátné plavidlo, které používáme při Slavnosti Slunce. Každé vévodily tři mohutné stěžně velké jako stromy a na těch vlály obrovské plachty se symbolem božstev pomsty. Zároveň se začala ozývat ta podivná hudba. Byla krutá a strašná a stále sílila. Věděla jsem, otče, já jsem věděla, že jde o nepřátele, kteří přicházejí zničit náš národ. Upadla jsem do bezvědomí. Když jsem procitla, nebe bylo opět jasné, takže jsem si domyslela, že se jedná o sen, ale byl tak živý! Otče, zvaž to sám; já se domnívám, že jde o vidění, které nám seslal bůh Slunce, aby nás varoval, že někdo takový přichází."

Podívala se na otce a v jeho očích vyčetla nedůvěru. „Byl to jen sen, nic víc, Ainoe. Chápu, že na tebe silně zapůsobil, ale nevěřím, že jakkoli souvisí s naším lidem. Jdi se trochu vyspat, dcero. Zítra započnou přípravy na Slavnost Slunce a ty budeš poprvé představovat Dceru Slunce. Víš, jak veliký význam oslavy mají. Nenech proto svou mysl bloudit v říši snů a plně se na přípravy soustřeď." Hlas Nejvyššího kněze byl nekompromisní.

„Dobře, otče. Tvá vůle je svatá. Promiň, že jsem tě probudila takhle uprostřed noci." Ainoe překřížila ruce na prsou a uklonila se. Pak vyšla z pokoje a zavřela za sebou dveře. Vrátila se do svých komnat, kde už na ni čekala koupel. Poslala služky pryč, nechala si roucho spadnout z ramen a sklouznout na zem a pomalu se vnořila do horké vody v objemné bronzové vaně tvaru kotle.

Teplá voda zvláčňovala její odřenou a poškrábanou kůži, smývala jí z těla sůl, odplavovala ze svalů únavu. Ainoe se pokoušela zapomenout na lodě, ale stále se jí vracely hrozné vzpomínky na těch pár okamžiků na pobřeží. Bylo jí do pláče, když pomyslela na to, že jí otec nechce věřit. Nikdo jí nebude věřit. A přitom přicházejí nepřátelé. Najednou si uvědomila, že si ještě ničím nebyla tak jistá jako právě tímto. Připadala si stejně bezmocná, jako když se na pláži nemohla ani hnout a lodě se pomalu, nezadržitelně blížily.

Skončila s koupelí a oblékla se do lehkého nočního oděvu. Pak zhasila olejovou lampu a ulehla na nízké lůžko. Do místnosti vnikal obdélníkovým otvorem v silné zdi čerstvý vzduch. Ainoe se zhluboka nadechla a její zamračené čelo se vyjasnilo. „Splním otcovo přání," řekla nahlas do tmy. „Soustředím se na Slavnost Slunce. A potom..." Nedopověděla myšlenku a upadla do hlubokého spánku.

Dny ubíhaly, až přišlo dlouho očekávané ráno Slavnosti Slunce. Všichni Arawakové, muži i ženy, starci i děti, nemocní i zdraví, vstali před svítáním a vyšli na veliké prostranství před Chrámem. S městem po levici a očima obrácenýma k východu mnohohlase zpívali prastarou melodii, kterou jim odkázali předkové. Píseň postupně nabírala na síle a když se na východě objevil rudý plamen úsvitu, dosáhla vrcholu. Lidé pozvedli ruce a vnořili zrak do slunce.

Na vyvýšeném kamenném pódiu stál Nejvyšší kněz. Roucho měl pestrobarevně vyšívané a na rukou se mu třpytily umně tepané náramky z ryzího zlata.

Na nižších stupních pódia klečeli v obřadních řízách muži a ženy, kteří byli vybráni, aby předvedli složité rituální tance a pomáhali Nejvyššímu knězi při obřadech. Mezi nimi byla i Ainoe.

Když se sluneční kotouč vyšplhal nad obzor, vystoupili z jejich řad dva mladí bojovníci. Jeden byl oblečen v černém rouchu, druhý na sobě měl zvláštní oděv s našitými zlatými destičkami. V jitřním světle se zaleskly jejich rituální bronzové me-če. Předstoupili před Nejvyššího kněze a zkřížili čepele mečů. Velekněz vyslovil pár zpěvavých slov, přešel až na sám okraj pódia a pozvedl ruce. Vtom se od sebe meče bojovníků oddělily a oni v předem připraveném sledu výpadů a krytů začali bojovat. Jeden z nich přestavoval Slunce, druhý Stín.

Nejdříve měl převahu černě oděný, ale jak světlo jasnělo, začal ustupovat. Nakonec klesl na kolena a meč pustil z rukou. Bojovník symbolizující Slunce k němu přistoupil a pozdvihl svůj meč k ráně. Vzápětí jeho čepel prolétla vzduchem a setnula druhému bojovníkovi hlavu. Dav pochvalně zamručel, neboť se mladý válečník ani nehnul, když viděl smrtící ránu z boku dopadat na svůj krk.

Obřady pokračovaly až do odpoledne. Ainoe bezchybně předvedla složitý půlhodinový tanec znázorňující každodenní pouť Dcery Slunce do temnoty podsvětí, odkud musela vždy znovu vyvést svého otce, aby mohl započít svou neustále se opakující pouť po obloze.

Když byly všechny tance dokončeny, začala pouť na vrcholek Hawi, Svaté hory. Jako první šel Nejvyšší kněz, po něm jeho dcera, po ní Bojovník Slunce a ostatní, kdo měli v tancích nějakou roli, potom válečníci a nakonec lid. Ubírali se po úzké stezce, na níž měli po jedné straně strmou skalní stěnu a na druhé propast. Mnoho starších lidí únavou klopýtalo, ale vždy je ten, kdo šel za nimi, podepřel a pomohl jim překonat obtížný úsek cesty.

Konečně všichni stanuli na vrcholku Hawi a obrátili se k západu, aby dokončili obřady Slavnosti Slunce modlitbou k Usínajícímu Slunci. Ohnivé kolo už se sklánělo k obzoru. Lidé opět pozvedli rozpjaté ruce v tiché modlitbě a nehybně stáli, dokud slunce nezmizelo docela. Pak se začali pomalu a mlčky navracet do svých domovů.

I Ainoe se nakonec obrátila a nechala otce na vrcholku samotného. Jeho povinností bylo zde setrvat až do rána a přednést bohu Slunce putujícímu temnotami podsvětí modlitby za lid Arawaků.

„Jestlipak v modlitbách vzpomene i na podivné lodě," ptala se sama sebe Ainoe, když vcházela do svého pokoje. Pak už nemyslela na nic, jen chtěla rychle svléct obřadní roucho a spát…

* * *

Přišlo ráno. Ze zelené masy pralesa stoupala pára. Ainoe se probudila až kolem desíti hodin, když už slunce stálo vysoko a všechna mlha se rozptýlila.

Dosud byla po včerejší slavnosti unavená. Nechala si přinést něco k snídani a ponořila se do přemýšlení. Den ubíhal nesnesitelně pomalu. Nějakou dobu před západem slunce se rozhodovala, jestli se dnes podívá na pobřeží, ale hrozné zážitky byly v její paměti stále příliš živé. Zůstala v paláci.

Umínila si, že s otcem znovu promluví o lodích, ale celý den ho neviděla, protože se vrátil až ráno a odpočíval po probdělé noci, a ona se neodvažovala jeho spánek znovu rušit. Jakmile vykonala modlitby Usínajícího Slunce, šla se projít do zahrad, vrátila se však brzy a po osamělé večeři vedle prázdného otcova sedadla se ihned uložila k spánku. Ten se jí však dlouho vyhýbal; podařilo se jí usnout až kolem půlnoci.

* * *

Ainoe ráno probudily sluneční paprsky. V náhlém záchvatu strachu vyskočila z postele a přešla k oknu, ale město bylo klidné a nikde nespatřila nic neobvyklého. Převlékla se a s pevným rozhodnutím přesvědčit svého otce, že její sen skrývá varování Slunečního boha, vyšla z pokoje.

Jak se blížila k otcovým komnatám, podvědomě zpomalovala. Nebyla si sebou příliš jistá, když zlehka zaklepala na dveře. Jak ji přijme? Bude jí teď naslouchat, když bez jediné chybičky předvedla složité tance Dcery Slunce? Nebo se na ni rozzuří, že jej zase obtěžuje svými sny a dohady?

„Dále," uslyšela otcův hlas. Otevřela dveře a vstoupila do pokoje. Nejvyšší kněz seděl u stolu nad kůží popsanou barevnými znaky obrázkového písma. „Ach, to jsi ty, dcero. Rád tě vidím. Spala jsi dobře?" Znovu se sklonil nad kůží.

„Ano, dobře, otče."

„Mohu pro tebe něco udělat?"

„Vlastně – bojím se, že se na mě rozzlobíš."

„Dcera Nejvyššího kněze nesmí ukázat strach."

„Přicházím kvůli tomu snu, co se mi nedávno zdál." Otec na ni pohlédl přivřenýma očima. Nevěděla, jestli to znamená, že ji pozorně poslouchá, nebo zda je to výraz nesouhlasu. Pokračovala dál: „Otče, věř mi! Ten sen má jistě spojitost

s budoucností Arawaků. Je to věštba, kterou nám sesílají bohové, abychom se stačili na útok připravit."

„To je nesmysl, Ainoe. Nesnaž se hrát si na věštkyni. Zapomeň na sny. Čas tvého dětství minul. Nejsi už dívka, ale žena. Musíš se naučit být pevná, neústupná a jistá, abys mohla po mé smrti vládnout Arawakům. Zakazuji ti se ještě zabývat tím snem nebo o něm s kýmkoli mluvit. Mohla bys do nejistoty strhnout i lid. K tomu nesmí dojít. Už se s tebou o tom nebudu bavit."

Ainoe skryla své zoufalství za masku pokory. Vzdala se naděje, že jí otec bude naslouchat. Dál však pociťovala jakousi neodkladnost, naléhavost poselství, které jí jistě seslal sám bůh Slunce, aby mohla varovat svůj národ. „Ale jak?" ptala se v myšlenkách sama sebe. Vyšla ze dveří a vrátila se do svého pokoje.

* * *

V noci se jí zdál sen, ale nevystupovali v něm nepřátelé připlouvající velkými koráby. Jednalo se o cosi jako zasutou vzpomínku, nejasnou a vzdálenou, jako by ani nepatřila jí. Když Ainoe uprostřed noci procitla, pamatovala si z ní jen starce, který držel v náručí malé dítě, a hory v pozadí. Nebyla schopna si vybavit, co jí sen připomíná. Trápila se tím několik hodin a usnula až k ránu, aniž našla řešení, ale když znovu procitla, náhle je znala. Věděla, že to dítě byla ona sama a kmet, jenž ji choval v náručí, byl Mudrc z hor.

Ten starý poustevník žil v Atewanských horách, alespoň kdysi. Lidé říkali, že tam sídlí odjakživa, a docela dobře to mohla být pravda. Šlo o moudrého muže, k němuž se vázalo množství příběhů. Kdo potřeboval uzdravit nějaký neduh nebo se poradit o důležitém rozhodnutí, vydal se za Mudrcem z Atewanských hor.

Během několika posledních let na něj však Ainoe pozapomněla. Kamsi hluboko do podvědomí se jí ponořily vzpomínky na dobu, kdy byla malým dítětem a její otec, novopečený Nejvyšší kněz, ji brával s sebou k Mudrci z hor, když se potřeboval poradit, jak spravovat město a znovu se sousedy navázat obchodní styky, které jeho předchůdce přerušil svými krvavými válečnými taženími.

O Mudrci se během let, kdy dívka dospívala, mluvilo méně a méně. Lidé ho nějak přestali potřebovat, nebo prostě už nevěřili na jeho neomylnost, nebo jim možná jeho rada nestála za dlouhou cestu do Atewanských hor.

Mudrc z hor jistě bude vědět, co sen znamená, pokud tedy ještě žije. Ainoe v duchu poděkovala Slunečnímu bohu, že jí ve snu dal radu, co má dělat. Sice jí chybělo několik hodin spánku, ale přesto vstala, oblékla si pončo, obula si opánky a sbalila do cestovní mošny nejnutnější věci. Pak si nechala přinést trvanlivé jídlo (o vodu v Atewanských horách nebyla nouze) a rozkázala služkám, aby o jejích přípravách na cestu pomlčely. Uwele, která jí kdysi dělala chůvu, oznámila pro jistotu směr a důvod své výpravy. Pak vyklouzla z města a vydala se podél řeky Yaque na východ, kde se k modrému nebi hrdě vypínaly Atewanské hory.

K večeru druhého dne dorazila na samotné úpatí hor. Poté, co se vyspala, pokračovala v cestě po strmých horských pěšinách. Čekal ji namáhavý výstup. Nalezla stezku, kterou jí popsali Arawakové žijící mimo Awati, když se jich ptala, kde přesně Mudrc z hor sídlí.

V nižších polohách míjela čas od času skupiny chatrčí nebo stádečka lam. Když si nebyla jistá směrem, optala se pastevců; ti se zřejmě se svatým mužem často stýkali.

Slunce se již sklánělo k západu, když dorazila téměř na vrchol poustevníkovy hory. Rozhlížela se po nějakém obydlí, ale vtom uviděla samotného Mudrce. Sbíral dřevo v hájku zakrslých a pokroucených stromů. Byl k ní zády, ale ucítil její pohled, narovnal se a obrátil se k ní. Šlo o středně vysokého muže s dlouhými bělostnými vlasy, výrazným obočím, tenkými rty a větrem ošlehanou tváří. Byl oblečen v dlouhém černém plédu. Na tváři se mu objevil úsměv. Ainoe došla až k němu a pozdravila jej hlubokou úklonou.

„Co máš na srdci, Ainoe?" otázal se a pomalu se sehnul k otepi dříví, aby ji zvedl. Poznal ji; dívce to připadlo jako ta nejsamozřejmější věc na světě, třebaže ji naposledy viděl snad před deseti lety.

„To je dlouhé vyprávění, Mudrci. Nevadilo by vám, kdybych navštívila váš domov a promluvila si s vámi? Je to opravdu velice důležité."

„Buď mým hostem, Ainoe." S těmi slovy vykročil. Ainoe ho následovala. Za chvíli stanuli u vchodu do jeskyně, krytého sešitými lamími kůžemi. Vešli dovnitř. Prostora byla nevelká, velice chudě zařízená. Světlo do ní pronikalo vchodem a kouřovým otvorem. V jednom koutě hořel oheň. Stařec přiložil několik větví. Pak pokynul Ainoe, aby usedla na hrubě sbitou lavici, a sám se posadil vedle ní.

„Tak vyprávěj," pobídl ji.

Než mu Ainoe vypověděla všechno o svém vidění, padla na krajinu tma. Stařec dívce naslouchal a občas se na něco zeptal. Pak Ainoe skončila.

„Pozoruhodné. Kdo kdy porozumí snům? Mohou být posly dobrého i zlého, mohou znamenat mnoho a nemusejí znamenat nic. Mohou to být přízraky nebo tajné touhy, strachy i naděje. Mohou to být vize toho, co se stane, mohou to být symboly něčeho, co zatím nechápeme, ale co jednou máme pochopit. Nevím, jak bych ti poradil. Ty věříš, že tvůj sen předpovídá budoucnost, tvůj otec zase ne. Víra proti víře, názor proti názoru. Vyspi se a nech mě přemýšlet." Ainoe ulehla na lamí kůže a zanedlouho usnula, ale Mudrc zůstal vzhůru a upřeně hleděl do ohně.

Bylo ráno. Ainoe procitla a spatřila Mudrce, jak dosud hledí do pohasínajícího ohně. Zřejmě vůbec nespal. Když si všiml, že se probudila, popřál jí dobré jitro.

„Tak co?" zeptala se Ainoe. „Podařilo se vám najít nějaké řešení?"

„Zatímco jsi spala, bloudil jsem v říších bohů a ptal se jich na tvůj sen. Má asi opravdu být varováním. Půjdu s tebou do Awati a pokusím se o tom přesvědčit tvého otce." Dívce z tváře zmizel ztrhaný výraz, jako by byl pouhou maskou, již lze jediným pohybem ruky sejmout. Její návštěva přece jen měla nějaký smysl.

O půl hodiny později se Ainoe a Mudrc z hor vydali na dlouhou cestu do města Arawaků.

* * *

Za nízkým stolem seděl na zemi Mudrc, Ainoe a Nejvyšší kněz, zachmuřený a ve špatné náladě.

„Vaše slova mi připadají jako tlachání žen," řekl, navzdory svému hněvu klidně. „To, že si tě má dcera přivedla, abys podpořil její takzvané věštecké sny, mě neodradí od mého rozhodnutí. Odmítám se těmi nesmysly zabývat."

„Kdysi sis ke mně sám chodil pro radu," řekl Mudrc. „A teď jsi již tak moudrý nebo hloupý, že ji nechceš přijmout. Bohové chtěli, abych přišel, není to plán tvé dcery. Poslali mě k tobě."

„Bohové," opáčil pohrdlivě Nejvyšší kněz. „Nevěřím na ty vaše bohy, kteří se zabývají lidmi, kteří je milují a kteří jim pomáhají. Jsou to jen sítě, do kterých se má chytat prostý lid."

„Takhle jsi nikdy nemluvil, otče," řekla tiše Ainoe. „Vždycky jsem myslela, že... že bohy ctíš –"

„Mýlila ses, dcero. Jako už v mnoha věcech. Přestaň myslet na pošetilé sny i lhostejné bohy! Jsi budoucí vládkyně. Celý život jsem pracoval, aby se můj národ měl dobře, aby žil v hojnosti, klidu a míru, a ty bys to všechno dokázala svými podivnými předtuchami a svou nejistotou smést za jediný den!"

„V tom případě alespoň jednou nejsem nejistá," odsekla Ainoe. „Teď vím, co je dobré udělat, a snažím se o to. A ty se za to na mě hněváš. Jednám podle svého nejlepšího přesvědčení, jsem pevná, neústupná a jistá, jakou jsi mě chtěl mít."

„Velice obratně překrucuješ má slova, dcero," zasyčel. „Zapomínáš, že jsem Nej-vyšší kněz a vládce Arawaků. Jak to, že si vůbec dovoluješ se mnou takto mluvit?! Za své chování bys zasloužila veřejné bičování!"

Do jejich sporu se vložil Mudrc. „Moudrý muž by nikdy neměl zapomínat na slušnost," napomenul Nejvyššího kněze. „To není dobrá cesta. Naslouchej mně a své dceři, prosím tě o to! V sázce je budoucnost Arawaků!"

„Už toho bylo dost!" rozkřikl se kněz. „Stráže!" Do místnosti vběhli dva snědí bojovníci. „Odveďte tohoto starce, který ztratil rozum, do sklepení, a mou vzpurnou dceru zavřete do jejího pokoje! Nedostane po čtyři dny jíst a nesmí vyjít ven, dokud tento svůj příkaz nezruším!"

Ainoe si ani nepamatovala, jak ji muži vedli chodbami paláce. Skoro neviděla přes slzy zoufalství. Zaslechla zabouchnutí dveří. Vrhla se na lůžko a přestala zadržovat pláč.

Zanedlouho dívku skryla konejšivá náruč spánku.

* * *

Uběhly tři dny. Ainoe byla vyčerpaná hladem a smutkem. Nakonec se rozhodla otci omluvit. Nechápala otcovu neúctu k bohům, nechápala ani jeho nevděk vůči Mudrcovi. Nemyslela si, že by mohla přijmout jeho názor a prostě na lodě jen tak zapomenout, ale potřebovala mít volnost, potřebovala uniknout ze sevření kamenných zdí.

Když jí služka přinesla jídlo, požádala ji, aby oznámila Nejvyššímu knězi, že svých skutků lituje, chce se mu omluvit a prosí o milost pro sebe i Mudrce. Služka jí co nejjemněji oznámila, že Mudrc v noci zemřel. Ainoe se před ní nestyděla ukázat slzy. Nezáleželo jí na tom. Nezáleželo jí už na ničem. Když si ji otec nechal zavolat, převlékla se do svého nejlepšího roucha, upravila se, setřela si slzy. Pak vyšla z pokoje a kráčela jako v mátohách směrem k otcovým pokojům.

Pokorná slova se jí jen obtížně drala ze sevřeného hrdla, když hleděla do tváře svého otce, zářící vítězstvím. Cítila, že musí pryč, k moři, že si musí odpočinout od neustálého napětí. Když ji otec propustil, oblékla si pončo a vyšla z paláce.

* * *

Blížil se soumrak. Pod korunami stromů se sbíraly stíny. Ainoe spěchala, neboť chtěla ještě stihnout západ slunce, aby mohla uctít Slunečního boha. Došla na pláž v posledním okamžiku; slunce už se téměř dotýkalo hladiny.

Ainoe se rozběhla k vodě, ke konejšivému, tišícímu moři, ve kterém si chtěla omýt slzy, ujistit se, že není jediná, kdo trpí, pocítit slanost a hořkost slz světa v ústech; přála si, aby ji moře pohltilo a ona už nemusela žít.

Když jí voda sahala po kolena, zastavila se. Ohlédla se a spatřila v písku stopy svých vlastních bosých nohou. Bylo jí, jako by se ohlížela zpět na všechno, co v životě prožila. Na všechno radostné i smutné, příjemné i nepříjemné. Pak znovu vnořila pohled do slunce, které ji volalo k sobě.

Toužila obejmout sluneční kotouč, spálit v něm svůj smutek i pouta s lidmi, svou smrtelnost a bezvýznamnost. Toužila vrhnout se do vln, plavat k němu, konečně najít smysl, podstatu, zapomenout na drásavé protiklady života... Pozdvihla ruce a začala se modlit. Slzy jí tekly po tvářích, ruce se jí třásly. Ptala se a slyšela odpovědi. Byla tázána a odpovídala.

Poslední plamen slunce uhasl ve vlnách, ale dívka o tom nevěděla. Klesla do vody na kolena a sklonila hlavu k hladině. Klečela dlouho bez hnutí, snad několik hodin.

Najednou se zvedl vítr a hvězdy zahalila těžká bouřková mračna, která se hnala od západu. Ainoe dopadly na skloněnou šíji a do vlasů první studené dešťové kapky. Vtom zaslechla tu hudbu, hrubou, násilnou kakofonii mnoha hlasů i nástrojů. Zvedla hlavu a spatřila, jak se k pobřeží blíží lodě. Byly tři, všechny mnohem větší než největší lodě, jaké stavěl její národ. Srdce jí ztuhlo strachem. Byla si jistá, že tentokrát nejde o sen ani vizi. Těkala očima mezi mořem a útesy. Věděla, že nemá cenu snažit se ukrýt. Z moře přicházela sama smrt.

Hudba zněla Ainoe v mysli silněji a silněji, drásala, drtila, zabíjela. Dívka se svíjela v bolestné agónii. Na celém těle jí vyrazil studený pot. Sebrala všechny síly, vstala a vyběhla z vody, nedbajíc toho, jak se cítí. Po její levici se táhl daleko do moře dlouhý mys, který se o asi sedmdesát kroků dál přibližoval k podobnému útvaru napravo. Tyto dva útesy tvořily jakousi třicet nebo čtyřicet kroků širokou přirozenou bránu do zátoky. Lodě mířily přímo tam.

Ainoe nevnímala hučení v hlavě a přerývaný dech. Vyšplhala na útes vlevo a rozběhla se.

Skály jí rozdíraly nohy do krve, ale ona si toho nevšímala. Doběhla až tam, kde mys náhle končil. Několik desítek stop pod ní se dmula mořská hladina. Lodě už nebyly daleko.

Ainoe zrakem hledala místo, kde se ve vodě černaly útesy. Konečně je spatřila. Setřela si z tváří slzy, zhluboka se nadechla a hlavou napřed se vrhla do moře, na ostré bodce skalisek. Zdálo se jí, že letí nekonečně dlouho. Ještě stačila zaznamenat dopad do chladivé vody. Hned vzápětí ucítila náraz. Jejím tělem projela žhavá čepel bolesti. Za okamžik už ale byla všude kolem jen hebká temnota a nehybné, mrtvé ticho.

* * *

V noci ze dne dvacátého pátého prosince na den dvacátého šestého prosince Léta Páně čtrnáctistého devadesátého druhého k ostrovu Hispaniola (dnešní Haiti) od západu dorazily lodě Santa María, Pinta a Niña, navracející se do vlasti. Úzkou mořskou branou proplu-ly do zátoky příhodné k přistání. Riskantní noční manévrování draze zaplatila Santa María; její trup prorazily nespatřené útesy. Navigátor lodi, který ztroskotání stejně jako zbytek posádky přežil, tvrdil až do konce svého života, že si nevšiml zrádných skalisek, poněvadž nebyl s to odtrhnout oči od nezemsky krásné dívky, vznášející se nad hřebeny vln.

Velitele španělské objevné plavby Kryštofa Kolumba tato podivná vize ani konec jeho největšího plavidla nijak neodradily od vylodění na ostrově. Slavný mořeplavec navázal styky s domorodými kmeny a nechal postavit nedaleko místa svého prvního přistání pevnost Navidad. Zanechal zde posádku o síle čtyřiceti mužů a sám se navrátil se zbylými dvěma loděmi do Španělska.

Vojáci z Navidadu nerespektovali Kolumbovy příkazy a začali domorodé kmeny vykořisťovat. Hrdí Arawakové se vojákům vzepřeli, ale jejich oštěpy a luky nic nezmohly proti

puškám a dělům conquistadorů. Město Awati bylo vydrancováno a do základů zničeno. Ze spisů španělských vzdělanců té doby vysvítá, že vojáci celou událost lživě popsali jako „bezvýznamnou vzpouru jakýchsi divochů" a například zcela zamlčeli, že kromě bojovníků povraždili i mnoho dětí mužského pohlaví. O opakovaném znásilňování a mučení žen a dívek pochopitelně také nepadla ani zmínka. Většina autorů se ostatně touto „bezvýznamnou vzpourou jakýchsi divochů" vůbec nezabývá. Ve zcela nepochybně autentických textech Bartolomé de Las Casas, jednoho z prvních obránců práv indiánů, jsou však sugestivně popsána naprosto neuvěřitelná zvěrstva, od příšerného mučení až po rozbíjení hlav nemluvňat o kameny před zraky jejich plačících matek.

Několik měsíců po osudném útoku na Awati poslední válečníci kmene Arawaků na ostrově Hispaniola, kteří jako zázrakem přežili útok a skryli se v pralese, vtrhli do pevnosti Navidad a překvapili její posádku. Než byli sami zabiti, usmrtili nemálo conquistadorů. Poslednímu z válečníků jako by se střely vyhýbaly. Podařilo se mu zažehnout oheň ve skladišti střelného prachu, což zapříčinilo zkázu pevnosti. Díky výpovědi přeživších vojáků (tuto událost už bylo poněkud těžší zamlčet) známe jeho poslední slova, která vykřikl, než zahynul v plamenech. Údajně zněla „Atave, atave, rei!" (užíváme zde jednotné fonetické transkripce české), což se anonymnímu učenci té doby, autoru kratičkého spisu Los indígenas de Hispaniola, podařilo přeložit – zřejmě díky tomu, že někteří příslušníci jiných kmenů uměli mluvit daným dialektem, nebo snad s pomocí některého z přeživších Arawaků, kteří se smísili s jinými kmeny – jako „Odpusť, odpusť, dcero!".

Necelý rok po zničení Navidadu Kryštof Kolumbus připlul do hispaniolských vod znovu a nechal zde postavit pevnost Isabela, která definitivně stvrdila nadvládu Španělska nad tamějšími domorodými kmeny a předznamenala novou éru v dějinách původního obyvatelstva, spojenou s nezadržitelným úpadkem kdysi tak vyspělých národů. Tak vymizela kultura a zvyky Arawaků i dalších původních národů a z předkolumbovského období nakonec nezbylo víc než neutěšené ruiny měst a několik nejasných zkazek, z nichž už se zřejmě nikdy nepodaří rekonstruovat historii a způsob života Arawaků, národa, který nenávratně zmizel v propadlišti dějin.

Rytíř

Bohuslav Pučan

Byl jeden z těch posledních slunných a teplých podzimních dnů. Do Bretoňského království přicházela zima.

Kolem lesa zalitého sluncem jel po cestě rytíř na koni. Velký válečný grošák vyťukával do vzduchu svými těžkými kopyty jednotvárný a monotónní takt. Teplý větřík vytvářel na grošákově dlouhém potahu drobné vlnky. Rytíř zakutý do železných plátů se v rytmu jízdy jemně klátil ze strany na stranu. Jeho praporec připevněný na dlouhém kopí vlál ve větříku. Těžký rytířův meč v pochvě lehce plácal koně do pohybujících se boků. V jedné ruce držel rytíř štít a koňovu uzdu a v druhé vysoko zdvižené kopí. Netečně pozoroval okolí.

Již čtyři dlouhé roky se Gobain toulal po celé Bretonnii. Hledal grál a s ním i Jezerní paní. Poslední rok jej vidina bájného poháru zavedla až do nejzazších koutů Šedých hor. Za sebou měl nesčetně soubojů s ogry, lidožravými obry, hordami válečníků Chaosu. Jeho velký, naleštěný štít byl pokryt rýhami a škrábanci od věčných potyček s bandami orků, goblinů a skavenů. Díky nim byl teď Gobain rychlejší, silnější a moudřejší, ale mohutné tělo měl poseto jizvami jako rozorané jarní pole.

Rytíř byl unaven, tak jako nikdy před tím.

Nahoře v horách začala zima. Dlouze se zadíval na prudce se zvedající štíty hor. Mraky se honily kolem jejich vrcholků připomínajíce divoké draky a jejich mohutná těla se blyštěla od čerstvě napadaného sněhu. Když začal padat první sníh, sestoupil rytíř dolů do údolí, aby si odpočinul a znovu navštívil civilizaci.

Táhlo ho to domů. Samota začínala být pomalu nesnesitelná. Za posledního třičtvrtě roku promluvil jen několik málo slov ke svému koni.

Domů.

Gobain se zasnil. Pohlédl do vzdálené minulosti. Omládl, stal se chlapcem. Znovu uviděl známou malou vesnici Chaton le Puy a nad ní tvrz. Uprostřed dvora spatřil otce, jeho přísná tvář a vlídné oči mu znovu vyvstaly v mysli. Otec naň učinil výpad dřevěným mečem. Gobain vykryl ránu malým kulatým štítem. „Výborně!" zazvonilo mu v uších. Otec se smál. Obraz se změnil, již nebyl na otcově hradu. Stál

na dvoře vévody z Parravonu. Slyšel vévodu du Montinel, jak jej propouští ze svých služeb a posílá ho hledat Grál.

Od onoho dne před čtyřmi roky je stále na cestách. A teď se vrací zpět domů. Konečně. Sice jen na chvíli, ale přece jen se vrací.

Srdce se mu rozbušilo, uvidí matku i otce.

Vidina se rozplynula. Nahradila ji jiná. Z bledé mlhy se rozzářilo světlo a on jej uviděl. Znovu. Po kolikáté už ani nevěděl. Byl nádherný, slovy se nedal popsat. Sen zmizel. Do očí se vrátil prach cesty.

Lorenský les se zvedal a zase klesal při grošákově vlnité chůzi, jako by byl Gobain na moři.

Neviděl je, ale věděl že tam jsou. A věděl, že jej pozorují. Setkal se s nimi jen jednou. S lesními elfy z Lorenu. Obdivoval je pro jejich lásku ke svému velkému a dobrému lesu, který bránili svými těly. Měl je rád. Usmál se.

Tiše zamlaskal a jemně pobídl svého grošáka. Domů, jedeme domů, pomyslil si.

Těžký válečný kůň zafrkal, pochopil. Kopyta se zaryla do prašné cesty. Grošák se rozběhl, praporec zarachotil v náhlém poryvu větru.

* * *

Bylo již šero, když sjeli z cesty do přítmí lesa. Rytíř těžce sesedl a sundal si okřídlenou velikou přilbu.

Tvář měl podlouhlou s ostře řezanými rysy. Plavé vlasy mu padaly přes šedé oči. Pod sokolím nosem se šelmovsky usmívala malá ústa.

„Byla to dobrá jízda, příteli. Díky, Engole," zašeptal Gobain mohutnému koni. Grošák pokýval těžkou hlavou, až postroj tiše zacinkal, a zahrabal přední nohou. Jezdec odložil kovové rukavice na velký kámen a začal odstrojovat koně.

Když byl Engol konečně odstrojen, stál přivázán ke kmeni stromu a pokojně žral okolní trávu, sundal si Gobain své železné brnění, krom pancíře na těle, který měl pod tlustou barevnou halenou.

Mezi tím, než odstrojil koně i sebe, se už úplně setmělo a na hvězdnou oblohu se vyhoupl stříbrný kotouč měsíce. Gobain zaklel, začal pomalu potmě hledat dříví na oheň. Živých stromů se ani netknul, ze země sbíral klacky a haluze spadlé ze stromů. Tápal ve tmě a sám si nadával, že sjel z cesty tak pozdě. Konečně se mu podařilo nasbírat dostatek dříví a on mohl rozdělat oheň.

Jasné plameny poskakovaly po suchém dřevě a šířily kolem sebe příjemné teplo. Les ožil, plameny tančily se stíny po okolních stromech a jejich záře lákala nesčetný počet nočních můr, které létaly kolem vysokých plamenů jako v podivném tanci. Praskání dříví přerušilo štěbetání nočních tvorů. Sem tam v houští rytíř uviděl pár žhnoucích očí zvědavé zvěře.

Sedě u ohně, sundal si Gobain halenu i prsní pancíř a nechal si jen kroužkovou košili. Kyrys opatrně odložil k ostatnímu brnění. Z kapsičky u opasku vytáhl

lahvičku s olejem a kousek plátna. Pomalu začal zbroj kus po kuse čistit a odstraňovat z ní malé skvrnky rzi. Potom vytáhl z pochvy těžký široký meč. Oheň se krvavě zaleskl na stříbřitém ostří. Mohutný rytíř jej začal jemně brousit malým brouskem.

Měsíc mezitím nezadržitelně pokračoval ve své pouti tmavým bezmračným nebem. Engol stál nehybně a ospale pomrkával, plameny se zmenšily a pomalu pohasínaly. Rytíř se naklonil. Vstříc hvězdné obloze vylétlo z ohniště několik tisíc jisker jako komety. Skomírající oheň se rozhořel jasným plamenem a rychle pojídal nová sousta.

„Je čas jít spát, Engole," otočil se Gobain ke svém koni. Odpovědělo mu pravidelné oddechování.

Jezdec zastrčil meč do pochvy, položil si jej k tělu a zachumlal se do své pokrývky. Křoví naproti se lehce zatřepalo. Na chvíli spatřil v záři ohně zářivé bělmo očí. Usmál se. Kdyby elf sám nechtěl, aby jej Gobain spatřil, neukázal by se mu. Znovu se usmál, má dobrou stráž. Zavrtal se do přikrývky a usnul.

* * *

Slunce již bylo vysoko na obloze a tančilo s šedivými mraky, a rytíř již byl daleko od místa svého nocování. Dávno již za sebou nechal Lorenský les i s elfy, teď pospíchal domů. Grošák v mírném poklusu tiše odfrkoval a jeho plátěný přehoz se točil kolem rytířových nohou. Kolem poledne konečně vjížděli do Gobainova kraje a rytířovo vzrušení a nervozita pomalu, ale jistě stoupaly. Již rozpoznával některá blízká místa a hlavou se mu honilo neskutečné množství myšlenek. V dálce před sebou rozeznával vysoký kopec.

Když vyjel na vrcholek kopce, zarazil koně. Pod ním se rozprostíralo modré jezero a jeho břeh lemoval malý hustý lesík. Pobídl koně a rozjel se po cestě dál do lesíku.

Jakmile vjeli do přítmí stromů pocítily příjemný a osvěžující chládek. Engol se dal do běhu. Větve a stromy se kolem nich míhaly v neskutečném tempu. Stromy probleskovalo veliké jezero ozářené zlatavým sluncem.

V průhledu své přilby Gobain vyděl Engolovu velkou hlavu a slyšel jak hlasitě odfukuje. Byl zvědavý, jak dlouho ještě vydrží jeho kůň běžet takovým zběsilým tempem, a čekal, až se unaví. Engol přešel z běhu v trysk.

Pohlédl před sebe do temné klenuté cesty. Na jejím konci spatřil světlo. Když vyjeli z lesa, rytíř zbrzdil koně. Engol přešel do mírného cvalu. Odbočily od jezera i lesa a vydali se blíž k mohutným horám. Čím víc se blížili ke Gobainovu hradu, poznával jezdec víc známých míst.

Obloha ztmavla a slunce se schovalo za šedavý příkrov těžkých mraků. Na zem dopadly první veliké kapky. Hustě se rozpršelo. Rytířova halena i koňův povlak byly za chvíli celé promočené a studené čůrky vody zatékaly rytíři pod pancíř.

Cesta se ztrácela v přívalu vody.

Gobain zarazil koně. Ocitli se znovu u jezera s lesem.

Možná jsme se točili v kruhu, mihlo se mu hlavou. Grošák vjel sám do lesa. Unikli hustému dešti a studenému větru.

Vrcholky korun cloumal rychlý vítr a kapky hlasitě pleskaly do listí stromů. Engolova kopyta se bořila do bláta pokrytého tlejícím listím. Rytíř se otřepal, začalo mu být zima. Monotónní zvuky a pravidelné pohupování uspávalo. Gobainoví těžkla víčka.

Mohutný kůň hlasitě zafrkal. Rytíř rychle otevřel oči a pozvedl hlavu. Stáli uprostřed lesní vesnice. Bylo tu pár nízkých dřevěných a kamenných chýší se slámovými střechami, po nichž crčely proudy dešťové vody. Gobain se podivil. Nevěděl, jak se sem dostal a ani kde se tu objevila ta podivná vesnice.

Byl unaven, nechtělo se mu přemýšlet. Přes kapky deště spatřil šedivou kapli. Pobídl grošáka k bráně. Těžce sesednul ze sedla a nohy zakuté do železa se s cvachtáním zabořily do bahna. Zabušil na dřevěnou bránu pobitou kovovým lemováním.

Čekal.

S vrznutím se v bráně otevřel malý průzor. Ve tmě spatřil pozorné oči. Průzor se zavřel. Brána se začala těžce otvírat.

Gobain vešel dovnitř. Železné boty zazvoniły na studených kamenech. Brána se zavřela. Jezdec se zarazil. Proti němu stál vysoký rytíř.

„Sire rytíři," pokývl Gobain hlavou na pozdrav. Rytíř mu pozdrav opětoval.

„Nech zde svého koně, Sire. Bude o něj dobře postaráno. Ty mne prosím následuj," zaduněl silný hlas zpod přilby, na níž byl mohutný rudý drak.

Gobain se otočil ke grošákovi a jemně jej poplácal po krku.

„Dobrá jízda. Běž si odpočinout, čeká nás ještě dlouhá cesta, příteli," Gobain vždy svého koně pochválil. Engol zafrkal.

Gobain se rychle vydal za rytířem. Uviděl jej, jak se baví se ženou v černé sutaně a bílém šátku. Došel k nim. Žena se naň otočila.

„Buď zdráva, sestro," oslovil ji.

„Vítej, pane rytíři," usmála se.

„Pojď, můj pane. Jistě máš za sebou dlouhou cestu. Zde si konečně odpočineš."

Vzala jej jemně, ale rozhodně kolem lokte a vedla jej dál do kaple. Gobain rychle poděkoval stojícímu rytíři. Ten pokynul hlavou a vydal se zpět k bráně.

Sestra jej dovedla do velké místnosti zalité září svíček a plameny z krbu. Posadila jej do dřevěné židle u krbu a pomohla mu sundat brnění. Gobain cítil teplo krbu, které se rozlévalo po promočeném těle. Sestra donesla vlněnou deku a on se do ní zachumlal. Na stole před ním položila talíř s pečeným masem a kusem bílého chleba. Rytíř se pustil do jídla. Když dojedl, zapil jídlo červeným vínem z velkého poháru. Rukou si otřel ústa a opřel se o opěradlo židle.

Víno a teplo zaúčinkovalo. Pocit bezpečí přemohl pocit ostražitosti. Hlava mu těžkla, až klesla na prsa.

„Vzbuď se. Vzbuď se, můj rytíři," nádherný ženský hlas jej vyrušil ze spánku. Gobain se zavrtěl a zahnal jej.

„Vzbuď se, vstávej. Prosím, můj rytíři, vstávej," znovu zazněl líbezný hlas naléhavým tónem.

Gobain sebou trhl a otevřel oči. Prudce vyskočil na nohy. Byla pořád noc, ale on byl v lese. V Lorenském lese.

Na ohni žhnulo pár červených uhlíků. Engol stál u stromu a pravidelně oddechoval. Muže se zmocnila panika a nervozita. Vhodil pár suchých větví na oheň.

„Probuď se, Engole! Vstávej! Musíme jet," zakřičel na koně. Ten s trhnutím procitnul a otočil svou mohutnou hlavu směrem ke Gobainovi. Tázavě se zadíval na rytíře pracně se soukajícího do brnění.

„Nevím, co se děje, Engole, ale musíme jet." promluvil k němu, když jej sedlal a navlékal mu postroj.

Nasedl na koně a vyrazil na cestu. Měsíc osvětloval celou zem bledým mdlým světlem. Rytíř hnal koně tryskem po šedivé cestě.

„Pospěš, můj rytíři. Pospěš, můj milý," znovu uslyšel onen líbezný hlas. Gobain bodl koně ostruhami, grošák zařičel a prodloužil krok.

* * *

Slunce již dávno vyšlo, když se přehnaly přes onen vysoký kopec a prudce vjeli do přítmí hustého lesa. Rytířova nervozita vzrůstala a přenesla se i na koně.

Engol byl zpěněný a od huby mu kapala pěna a sliny, chřípí měl divoce rozšířené a hlasitě funěl. Jeho hrubá přikrývka byla mokrá potem.

Přes své vzrušení a nervozitu, si Gobain zachovával čistou hlavu. Nechápal, přesně jako v tom snu, kde jeho kůň bere síly na takovou rychlou jízdu. Od doby, kdy v noci vyjeli z lesa, nikde nezastavovali, ani nikde neodpočívali. Něco je hnalo kupředu.

Grošák proběhl mělkou bystřinu. Voda vysoko vystříkla a tisíce kapek se rozletělo do okolí.

Náhle kůň odbočil z cesty mezi stromy a ještě více zrychlil. Gobain nic nevnímal. Vjeli na starou nepoužívanou cestu, která byla zarostlá malými hustými keři. Engol jimi rychle projížděl nebo se mezi nimi obratně proplétal a přeskakoval staré spadlé kmeny stromů, jenž ležely mohutnému koni v cestě. Jeho okovaná kopyta mocně bušila do tvrdé půdy.

V průzoru přilby spatřil Gobain mezi stromy probleskující mýtinu. Po ní se míhaly stíny mnoha postav. Rytíř prudce zarazil koně. Grošák mocně oddechoval, od huby mu stoupala pára a z chvějícího těla se kouřilo.

Rytíř se zahleděl na mýtinu, přes koňovo hlasité funění k němu dolehl zvuk boje. Engol pomalu vykročil k okraji lesa. Čím blíže byli mýtině, řev a řinčení zbraní

sílilo. Konečně rytíř, skryt za hradbou stromů, uviděl kousek osvětlené mýtiny. Vysekaná mýtina v lese byla kdysi vesnicí. Její trosky teď ležely pod rychle zarůstajícím vysokým plevelem a malými stromky. Uprostřed hořel veliký rudý oheň. Jeden konec bývalé vesnice, na který viděl, ležel u břehu jezera.

Po zelené trávě a ruinách dupaly těžké nohy velikých orků, mezi kterými se míhali mrštní goblini. Vztekle řvali a krvavé oči jim divoce pláli. Mávali ve vzduchu svými zbraněmi a hnali se na druhý konec mýtiny, kam Gobain nedohlédl.

Přes jejich zuřivý řev uslyšel Gobain kopyta a ržání koně. Do zvuku boje se vkradlo hlasité chroptění umírajícího a praskot lámaných kostí. Vzduch prořízl další hrůzostrašný výkřik. Engol neklidně poskočil a zafrkal.

Gobain si posunul štít a sklonil dlouhé kopí. Konec praporce se dotkl země.

„Za Bretonnii a krále!"

Engolova kopyta se zaryla do země a mohutný kůň vyrazil na mýtinu. Slunce se zaleskło na rytířově stříbrném brnění. Gobainovi se odkryl výhled na celou mýtinu.

Na jejím konci se bránil mohutný rytíř na koni houfu divokých černých orků. Jeho široký meč opsal veliký oblouk a s drtivou silou dopadl na orkovu přilbu. Železná helma praskla jako skořápka. Ork se skácel bez hlesu na zem pod koňova kopyta.

Svým náhlým výpadem Gobain orky překvapil. Ocelové tyč projela jejich řadami s neskutečnou razancí. Kopím zabil – probodl nebo rozpáral – pět nepřátel. Pustil ho a tasil meč. Vřava jej zcela pohltila, divoce zakřičel a otočil koně zpět mezi rozražené orky.

Engol hlasitě zařehtal a prudce vyrazil do zelených těl. Srážel je mohutnými plecemi, zašlapával je do trávy těžkými kopyty a hryzal na všechny strany.

Zelená tráva se černala hustou orckou krví. Gobain zasazoval svým mečem jeden úder za druhým. Hlasitě se smál. Na štítu mu přibývalo šrámů a v některých místech byl zprohýbán tvrdými údery nepřátel.

Nad bojištěm přeletěl strašlivý řev. Na mýtinu vtrhl troll.

Grošák zařičel a zvedl se na zadní. V očích se mu zračil strach.

Modrý a šupinatý troll se, máchaje kamennou palicí, vrhl na rytíře. Gobain zvládl koně a stačil uhnout padající zbrani. Palice se zaryla do země. Vzduchem se mihla dlouhá bradavičnatá ruka zakončená zahnutými drápy.

Gobain nestačil zareagovat. Trollova končetina jej tvrdě zasáhla do ramene a tvrdé drápy prorazily kovovým nárameníkem. Rytíř pocítil ostrou bolest.

Troll vítězně zařval. Orkové zavřeštěli.

Engol vrazil do slizkého těla. Gobain ucítil strašný zápach tlejícího masa z veliké tlamy. Troll ztratil rovnováhu. Těžký meč opsal půloblouk a dopadl na trollovu ruku.

Rytíř poodjel. Na zemi ležela nehybná končetina. Troll vyl a druhou rukou se držel za krvavý pahýl. Kamenná palice se válela na zemi. Orkové se zarazili.

Gobain se postavil ve třmenech, zdvihl meč vysoko nad hlavu a vzkřikl. Druhý výkřik mu odpověděl. Ohlédl se.

Vysoký rytíř bojoval pěšmo. Jeho mrtvý kůň ležel opodál, plátěný přehoz byl rudý od tmavé krve.

Gobain se rozjel k rytíři. Mocným švihem složil mečem zeleného goblina, který chtěl na rytíře zaútočit zezadu.

Mohutný muž se otočil, lehce kývl hlavou. Okřídlený drak na vrcholu přilby se zachvěl. Gobain se zhrozil.

To je ten rytíř ze snu, rozkřiklo se mu hlavou. Rozhlédl se. Přes mihotající se plameny uviděl tmavé obrysy kaple zarůstající lesem. Nevěřícně zakýval hlavou.

Uvědomil si, kde je. Odtrhl oči od kaple zpět na mýtinu.

Troll se držel pořád za pahýl, ale z toho rychle rostla nová ruka. Gobain se zarazil.

„Oheň!" vzkřikl dračí rytíř a mečem ukázal na veliké plameny. Kůň prudce vyrazil. Dojel k místu, kde z mrtvol a země trčelo zabodnuté kopí. Gobain jej vytrhl a zvedl. Na bílém praporci byly velké skvrny tmavé krve.

Orkové se shromáždili kolem trolla. Ten zvedl novou rukou svou palici. Gobain objel mýtinu tak, aby stál troll mezi ním a ohněm. Orkové se vrhli na opěšalého rytíře.

Gobain sklonil kopí a zabodl zlaté ostruhy koni do slabin.

Náraz byl strašný. Kopí zapraštělo a zlomilo se. Gobain ztratil na chvíli přehled. Když se vzpamatoval, uviděl trolla jak se hrabe z ohně. Strašlivě popálen a šílený obrovskou bolestí zaútočil na nejbližší orky. Divoce máchal dlouhými pažemi a trhal orky na kusy. Ti se bránili jeho šílenství. Za chvíli se troll s mocným zařváním svalil na zem.

Jezdec bojoval s orky, kteří jej obklopili.

Koutkem oka spatřil, jak se druhý rytíř brání tvrdým útokům velikého černého orka. Těžká sekera ropůlila rytířův štít a zasekla se do jeho ruky. Muž hlasitě vykřikl. Ork se široce rozmáchl, sekyra prorazila tvrdé brnění a zaryla se hluboko do rytířova boku. Ten znehybněl a široce rozpažen padl na kolena. S divokým výkřikem přiskočil malý goblin s dřevěným oštěpem. Rytíř sebou trhl. Ze zad mu vyjel zkrvavený hrot kopí. Muž se skácel na zem. Orkové vykřikli.

Gobain věděl, že nepřežije. Ztrácel i ty poslední zbytky sil, které ještě měl. Jeho brnění bylo na několika místech rozseknuto nebo probodnuto a on sám dost krvácel. Už neměl moc šancí na přežití, ale jedna mu zbývala. Mohl se pokusit zabít jejich velitele a ostatní orkové by mohli utéct. Příliš si ale nevěřil.

Menší orcký šaman seděl na chlupatém divočákovi a pozoroval řež. Hlasitě podporoval své muže a divoce mával strašlivou sekyrou.

Rytíř vykřikl a popohnal koně směrem k šamanovi. Několik seker a šavlí prolétlo neškodně vzduchem. Šaman se zařehtal a máchl rukou.

PB 98

Gobaina srazila ze sedla koně mohutná vlna. Těžce dopadl na zem, meč mu vyletěl z ruky a zlomil se. Nevěděl, co se děje. Vzpamatoval se, až když nad sebou spatřil hnusné šklebící se obličeje špinavých orků. Ti se vítězně smáli. Jeden z nich pozvedl svou zbraň.

Gobain zavřel oči. Čekal na smrt.

Uslyšel hlasité zabušení a kolem něho se rozlehl panický křik. Přes jeho tělo přeletěl velký stín. Spadlo na něj těžké a smradlavé tělo. Otevřel oči.

Před sebou spatřil mrtvolný pohled zabitého orka. Z veliké tlamy mu visel rudý jazyk. Zpod přilby vytékala hustá krev.

Najednou si uvědomil to ticho. Znovu naň padl stín. Vzhlédl.

Nad ním stál Zelený rytíř. Gobain zakašlal a ucítil v ústech chuť sladké krev. Své krve.

„Přišel jsi pozdě, Sire rytíři. Nebudu s tebou bojovat. Umírám." zašeptal Gobain slábnoucím hlasem.

Zelený rytíř sesedl a sklonil se nad ním. Gobain cítil, jak jej silné ruce uchopily a rytíř jej odnesl na okraj mýtiny do stínu stromů. Tam jej položil, opřel o kmen a sundal mu přilbu. Dlouze se na něj zadíval. Potom se zvedl, nasedl na koně a odcválal do lesa.

Gobain věděl, že mu život utíká z těla, tak jako protéká voda dlaněmi. Byl uvolněný. Uvědomil si, že se těší na smrt. Byl na ni zvědavý. Chtěl vědět, jak vypadá.

Tamhle je.

Po jezeře k němu plula přes jemné vlnky bílá labuť. Ladně vyšla z vody a její růžové nožky zaplácaly o jemné kamínky.

Tak takhle vypadá smrt? Vlídná, krásná.

Labuť vydala hlasitý vzlyk.

No jen pojď, neboj se mě. Rytíř k ní vztáhl ruku.

Labuť šla k němu a široce mávala bílými křídly. A najednou se začala měnit v zářivou postavu.

Místo ladné labutě k němu došla krásná mladá žena, celá oblečená v bílém, a sedla si k napůl ležícímu rytíři. Gobainovi se překvapením rozšířily oči.

Byla to ta sestra. Ale teď byla až nevýslovně krásná. Podél líbezného obličeje splývaly dlouhé stříbrné vlasy. Čelo jí zdobila jemná zlatavá čelenka.

Rytířův zrak se utopil v jejích jasně modrých očích.

„Můj rytíři," pohladila Gobaina po zkrvavené tváři.

„Má paní," zašeptal posvátným hlasem rytíř. „Přišel jsem pozdě, má paní."

„Ne," líbezně odpověděla Jezerní paní, usmála se. „Podívej se, kaple stojí. Díky tobě. Zachránil jsi ji. Pohleď."

Ale Gobain nemohl odtrhnout oči od její krásné tváře a hlubokých něžných očí.

Jezerní paní se lehce zvedla a bosýma nohama se brouzdala travou do kaple. Když se vracela zpět, nesla meč a velký štít. Ačkoli musely tyto věci být nesmírně těžké, nesla je s neuvěřitelnou lehkostí, jako by nic nevážily.

Znovu se k němu sklonila a pozvedla před něj grál. Gobain strnul, do očí se mu vehnaly slzy. Z jednoduchého zlatého kalichu vycházela oslnivě čistá bílá záře. Paní přitiskla pohár k jeho popraskaným rtům. Rytíř zavřel oči a zhluboka se napil.

Jeho tělem proběhla vlna velikého uvolnění, cítil se najednou neskutečně odpočatý a silný. Jeho hrůzné vzpomínky na strašlivé útrapy vybledly a je nahradila nesmírná čistota v srdci a mysli.

Uvolněně otevřel oči. Jezerní paní se naň usmívala. Rány na těle přestaly krvácet a samy se léčivou silou grálu zahojily. Pohnul s rukou. Usmál se, zvedl hlavu k překrásné paní.

Úsměv mu zmrzl na rtech, Paní tam již nebyla. Divoce se rozhlédl kolem sebe. Nikde ji nespatřil. Rytířovy oči znovu zalili slané slzy.

„Spi, můj milý. Spi," uslyšel lahodný hlas. A plačící rytíř usnul.

* * *

Když se probudil, slunce se již sklánělo k obzoru a po nebi pluly červánky. Jeho kůň se poklidně pásl na zelené trávě u jezera. Mezi ruinami vesnice se válely mrtvoly orků a goblinů. Středný troll ležel s rozhozenýma rukama a s kusem zlomeného kopí v hrudi, rozsekán ostrými sekerami orků. U kaple spatřil mrtvého divočáka a pod ním tělo šamana.

Rytíř se hlučně postavil. Jeho brnění bylo pokryto škrábanci a hlubokými rýhami, na několika místech se šklebily veliké díry. Slonil se a zvedl meč se štítem.

Ostří meče rudě zaplálo a po zlatém jílci, vykládaném krvavými démanty, přejel modrý záblesk. Na nebesky modrém štítu byl vytepán zlatý kalich se zelenými kameny. Gobain zasunul meč do pochvy a velký štít si připevnil na ruku. Podíval se na svou přilbu.

Vysoké křídlo orla bylo sraženo a pravá strana přilby byla hrozivě rozšklebena. Bezděčně si sáhl na tvář.

Engol zafrkal. Připevněna u jeho sedla se pohupovala mohutná přilba s rudým drakem. Gobain se podíval směrem k místu, kde měl ležet dračí rytíř. Po jeho těle nebylo ani památky. Zavrtěl hlavou. Sundal přilbu ze sedla a nasadil si ji.

Zadíval se na kapli. Uvažoval, kam půjde. Rohodl se, nepojede domů.

Vyhoupl se do sedla a otočil koně. Grošák zafrkal a vjel do tmavnoucího lesa.

Jel do Corounne, za králem a dalšími rytíři Grálu.

ilustrace autor

Mabinogi

2. část

Tomáš Prokůpek

Sen Maxena Wlediga

Římský císař Maxen Wledig jednou usne na lovu. Zdá se mu, že pluje obrovskou lodí k nádhernému ostrovu. Na jeho břehu stojí hrad, a když do něj vkročí, spatří nejkrásnější dívku, jaká kdy chodila po zemi. Vtom císaře probudí jeho družina. Od té chvíle se císař souží, protože se do čarokrásné dívky zamiloval a život bez ní ho netěší. Sezve tedy nejmoudřejší muže Říma a svěří se jim se svým trápením. Mudrcové mu poradí, ať vypraví posly a rozešle je do všech koutů světa pátrat po neznáme panně. Rok je veškeré úsilí bezvýsledné (našli moji rádcové? – nenašli!), ale pak třináct vyslanců dopluje do Anglie. Poznají v ní ostrov, který viděl Maxen Wledig ve snu, a brzy naleznou i kýžený hrad. V něm žije dívka Elen se svým otcem a bratry Kynanem a Adeonem. Poslové se dívce pokloní a pozvou ji do Říma. Kráska však prohlásí, že pokud o ni římský císař opravdu stojí, musí přijet on za ní. Když se to Maxen Wledig doví, bez meškání se vypraví se svým vojskem do Anglie, rozdrtí vládce ostrova Beliho a bez dalšího odporu doputuje k Eleninu hradu. Pojme dívku za ženu, jako svatební dar jí nechá postavit tři hrady a jejího otce učiní vládcem ostrova. Potom žije s Elen v Anglii sedm let. Zatím v Římě proběhne převrat a do čela říše se postaví nový císař. Maxen Wledig sebere svá vojska a probojuje se až k hradbám Říma. Město samotné se mu však nedaří ztéci. Tehdy přitáh-

nou Elenini bratři se svými bojovníky a lstí město obsadí. Řím pak vydají Maxenu Wledigovi a vypraví se dobývat dál do Evropy. Adeon se nakonec vrátí domů a Kynan natrvalo zakotví v Bretani.

Setkání Lludovo s Llevelysem

Beli měl (poněkud netradičně) čtyři syny. Po jeho smrti se anglickým králem stane nejstarší Llud, jehož jméno v sobě dosud nese Londýn. Nejmladší a nejmoudřejší syn Llevelys se ožení s dědičkou francouzského trůnu, a tak získá vládu nad Francií. Zčistajasna postihnou Anglii tři pohromy. Na ostrov vtrhne kmen Korannů, kteří mohou slyšet i ten nejtišší rozhovor kdekoli v Anglii, takže vždy vědí o každé válečné výpravě, jež je proti nim uspořádána. Dále se každého prvního dne v měsíci květnu nad všemi ohništi v Anglii ozve strašlivý výkřik, který trvale poznamenává lidi, zvířata i stromy. K dovršení všeho pak mizí neznámo jak a kam zásoby jídla a pití ze všech královských hradů.

Llud se vydá pro radu za bratrem Llevelysem a ten mu podrobně popíše, jak se s nesnázemi vypořádat. Llud tedy nejprve rozmačká ve vodě červy, které dostal od bratra. Pak svolá veškerý lid včetně Korannů, všechny pokropí a Korannové do jednoho pomřou. Původcem druhé pohromy je drak, který bojuje s druhým drakem, a proto vydává výkřik. Llud podle Llevelysova návodu oba draky, kteří po vyčerpávajícím zápase padnou na zem v podobě malých prasátek, opije medovinou. Pak oba zabalí do brokátové pokrývky, zamkne do kamenné skříňky a zakope na nejpevnějším místě ostrova. Za třetí záhadou vězí kouzelník, který pokaždé všechny obyvatele hradu uspí a potom zásoby snadno odnese. Llud si na něj počíhá, a když se mu začíná chtít spát, skočí do připravené kádě s ledovou vodou. Díky tomu spatří ohromného muže, který do svého kouzelného koše naskládá všechny hradní zásoby. Na odchodu se mu Llud postaví do cesty, přemůže ho a čaroděj musí slíbit, že vše vrátí.

Jak Kulhwch dostal Olwen

Kilydd, syn Kelyddona Wlediga, pojme za ženu dívku Goleuddydd, která mu dá syna Kulhwcha. Za nějaký čas Kilydd ovdoví. Po sedmi letech se rozhodne znovu oženit, a tak nechá zabít krále Dogeda, unese jeho ženu a ožení se s ní. Macecha nutí Kulhwcha, aby si vzal její dceru. Když chlapec odmítne, sešle na něj kletbu, díky níž nemůže nepoznat rozkoš se ženou, dokud nezíská Olwen, dceru obludného Yspaddadena Pennkawr. Kulhwch se proto vydá za svým bratrancem Artušem, aby jej požádal o podporu při plnění tak náročného úkolu. Artuš jej na svém dvoře přijme s otevřenou náručí a slíbí mu být ve všem nápomocen. Po Kulatém stolu a svorných rytířích zde ještě není ani památky, Artušovu družinu tvoří lidé s různými neuvěřitelnými schopnostmi a vlastnostmi. Král vybere ty nejskvělejší, aby dělali

Kulhwchovi společníky. Tak se po mladíkův bok postaví Kei, který mečem zasazuje nezhojitelné rány, Bedwyr, jemuž nikdo nestačí v běhu, Kynddelig, který vždy najde správnou cestu, Gwrhyr, jenž ovládá všechny jazyky lidské i zvířecí, a řada dalších.

Kulhwch a jeho lidé dorazí po namáhavé pouti k hradu Yspaddadena Pennkawr. Před jeho branami se setkají s ovčákem Konstantinem, který je pozve k sobě domů. Ovčákova žena poutníky pohostí a pak bojovníci náhodou objeví ukrytého Goreua, posledního z dvaceti čtyř ovčákových synů, jehož jediného zatím Yspaddaden Pennkawr nestačil zavraždit. Když Kulhwch vysvětlí příčinu své cesty, Konstantin mu prozradí, že je Olwen pravidelně navštěvuje. Mladík se rozhodne u ovčáka posečkat a nic netušící dívka k nim skutečně brzy zavítá. Ke Kulhwchově hluboké úlevě se Olwen nepotatila, je nadmíru krásná a mládenec se do ní okamžitě zamiluje. Panna však odmítne jeho nabídku k sňatku, protože musela otci přísahat, že neodejde z domova bez jeho souhlasu. Podle věštby totiž bude Yspaddaden Pennkawr žít tak dlouho, dokud zůstane Olwen neprovdána. Proto nezbývá, než jít požádat netvora o dívčinu ruku. Kulhwch a jeho přátelé se vydají na hrad, pobijí stráže a vtrhnou do síně Yspaddadena Pennkawr. Ten se je pokusí zabít otrávenými oštěpy, ale Kulhwch jej přemůže a přinutí starce, aby mu slíbil svou dceru.

Yspaddaden Pennkawr si ovšem vymíní, že mu mladík musí nejprve umožnit, aby se pořádně oholil. A to není jen tak. Místo vody potřebuje stařec krev strašlivé čarodějnice Gorddu, která žije na samém pomezí pekla. Dále musí při holení používat hřeben a nůžky, jež má v hlavě zabodnuty nestvůrný kanec Twrch Trwyth, jehož není možno zabít jinak než mečem obra Gwrnacha. K uštvání Twrch Trwytha je pak ke všemu potřeba najít Mabona, jenž se ztratil v noci po svém narození. A tak Kulhwchovi nezbývá, než s pomocí Artušových družiníků začít úkoly plnit.

Po Mabonovi se vydá pátrat Gwrhyr. Nejprve se obrátí na moudrého kosa z Kilgwri. Ten jej odkáže na jelena z Rhedynvre, ten mu poradí optat se sovy z Kwm Kawlwydu, ta mu doporučí orla z Gwernabwy a ten jej pošle za lososem z Llyn Llyw. Teprve prastarý losos Gwrhyrovi vyjeví, že je Mabon uvězněn na Kaer Loyw. Potom Kulhwch se svými družiníky hrad dobude a Mabona vysvobodí. Meč obra Gwrnacha získá Kei, jenž se vydává za cídiče mečů. Když mu obr svou zbraň svěří, Kei nemešká a jediným máchnutím mu srazí hlavu. Na Twrch Trwytha se pak musí vypravit celé Artušovo vojsko, v bitvě proti němu jsou zpustošeny oba britské ostrovy a padne nesmírné množství nejstatečnějších anglických i irských mužů, než se podaří kouzelné předměty z kancovy hlavy získat. A čarodějnici z Gorddu nakonec musí zabít král Artuš sám, protože na ni nikdo jiný nestačí.

Role lazebníka se ujme Kaw Britský a oholí Yspaddadena Pennkawr až na kost. Potom nestvůrného starce dorazí ovčákův syn Goreu, který přísahal pomstít svých dvacet tři bratří. Tím pádem už svatbě nikdo a nic nebrání, Kulhwch se konečně

může vzít Olwen a dočká se od ní tolika rozkoše, že do konce života nezatouží poznat jinou ženu.

Syn Rhonabwyův

Poslední vyprávění, které se utápí v popisech a příběh velmi zanedbává, se odehrává mnoho let po Artušově věku. Madawg, syn Mareduddův, vlastní velké panství. Jeho bratr Jorwoerth nemá téměř nic. To se mu jeví jako nespravedlivé, a proto podniká loupeživé výpravy a plení Madawgovo panství. Madawg proti němu vyšle své vojáky, mezi nimiž je i Rhonabwy. Ten je na výpravě nucen jednu noc strávit v jakési nuzné chatrči. Usne zde na telecí kůži a zdá se mu podivuhodný sen. V něm se se svými druhy ocitne na pláni Argyngroeg. Nejprve potkají nádherně oděného a neobyčejně urostlého rytíře, který se jim představí jako Iddawg. Dál putují v jeho společnosti a Iddawg je postupně seznamuje s dalšími a dalšími bojovníky z Artušova vojska, přičemž všichni jsou mnohem větší než Rhonabwy a jeho přátelé. Nakonec stanou tváří tvář samotnému Artušovi, kterému se vznešeností ani krásou šatu a zbroje nemůže nikdo rovnat. Při pohledu na příchozí si Artuš povzdechne nad tím, jak nanicovatí budou lidé z následujících věků… a potom se Rhonabwy probudí, přičemž ke svému překvapení zjistí, že prospal tři dny a tři noci.

!!! UPOZORNĚNÍ !!!

V červenci byl přečíslován dosavadní telefon pražské kanceláře Altaru (02 / 736 536) na 02 / 727 43 771.

Dále již neplatí dříve uváděné číslo na mobilní telefon 0604 843 824. Na toto číslo tedy nevolejte!

Z domova

Bohemiacon 2000

David „Pavouk“ Hartl

Směr Ústí nad Labem vyrazil vlak v 5:45 ráno a já se jím vydal na Bohemiacon. Cesta byla únavná a já tu hodinu a půl, po kterou trvala, většinou prospal. Naštěstí jsem se stihl probudit včas, abych vystoupil a vydal se na místní trolejbus.

Okolnosti (jako, že jsem na Bohemiaconu byl naposledy před několika lety) a má krátkozrakost způsobily, že jsem nastoupil do jiného trolejbusu. Krásně jsem si objel celé město, než mi to došlo. Dalším autobusem jsem si projížďku zopakoval a teprve na třetí pokus se mi povedlo se dopravit až do zastávky Nemocnice. Zde už nebylo tak těžké nalézt Pedagogickou fakultu UJEP a místo označené velkým nápisem BohemiaCon 2000.

Po registraci, při které jsem nemile zjistil, že o jídlo se musím postarat sám, jsem se vydal do místní tělocvičny na studentských kolejích, abych se tam ubytoval. Vzhledem k tomu, že jsem zdejší prostor využil maximálně jako úschovnu zavazadel, příště si ubytování platit nebudu.

Vrátil jsem se na con a jal se rozhlížet po programu a po známých. Ujistil jsem se, že tolkienistický kvíz začíná od jedenácti, a vydal se na nákupy potravin.

Tam jsem však nikdy nedoraziI, neboť jsem cestou potkal Františku Vrbenskou a Zdenku Lukovskou, která pajdala o berlích. Gentlemansky jsem nabídl svou pomoc a posloužil jako nosič, podpěra pro kulhající Zdenku, průvodce, informátor

a společník. Díky jejich příjemné společnosti a zajímavým debatám (jako např. jak dlouho hoří člověk) jsem prošvihl celý kvíz, což jsem ale s klidným svědomím oželel.

Se Zdenkou jsme obhlídli připravující se burzu knih, zjistili, že v programu zatím nic rozumného není, a vydali se na dvorek za Františkou. Zde jsme debatovali o všem možném, od problémů s vydáváním knih, přes krabice Mladý exorcista a Mladý invokátor až po existenci levné a dobré restaurace nedaleko. Během té doby dorazila spousta lidiček a tak se nám Bohemiacon brzy naplnil.

Před cestou na první přednášku si mě ještě odchytli Aussicoňáci a domlouvali se ohledně Elfconu. Odtamtud se přesunujeme na přednášku o strašidlech.

Pak dorazil Adam „Taurus" Šnobl a Lucka Lukačovičová, aby nám pověděli, co to znamená věštění, jak se na něj dívá věda a jaké všelijaké způsoby existují. Přednáška to byla více než zajímavá a některé „mancie" byly i mně neznámé.

Následovalo dokončení debaty ohledně podzimního Elfconu a nezbytná návštěva místní internetové kavárny. Poté jsme se vrátili na přednášku Františky Vrbenské o ženách hrdinkách. Byla to nádherná přednáška, nikterak se nevymykající Františčinu stylu, jen času bylo žalostně málo.

V místnosti bylo během dvouhodinové přednášky neuvěřitelně dusno a Leonard Medek požádal před zahájením své vlastní přednášky, která následovala, o vyvětrání z důvodu přežití posluchačů i přednášejícího. Pak už ale dostali slovo upíři a jejich ztělesnění v literatuře. Tématika zajímavá a zpracování na jedničku.

Přednáška skončila krátce po varování, že o půlnoci se fakulta zavírá a tudíž je potřeba opustit budovu. Většina účastníků se vypravila do hospody a já s Františkou a Zdenkou zamířil směrem ke kolejím.

Zde jsme se před budovou připojili k partě, která trochu popíjela a především debatovala o hře Cyrila Broma. Zapojili jsme se do debaty a někteří z nás schytali dokonce role. Podle toho, co jsme dohodli tento večer, to vypadalo na pěknou bláznivinu.

Kolem půl jedné v noci se většina vydala spát a tak jsem s Františkou a Wulfem zamířil na Aussicon. Nic rozumného nejelo a tak jsme se vydali pěšky. Nakonec jsme skysli v taxíků, který nás dovezl k zaslouženému spánku u Skogena na chatě.

Ráno se nikomu až na mě nechtělo vstávat a tak jsem marně všechny přemlouval na další přednášku o upírech. Na Bohemiacon dorážíme až okolo jedenácté, akorát včas, abychom stihli Popravčí doupě, což je Cyrilova přednáška o archetypech Dračího doupěte a následná již zmiňovaná hra. Všechny role jsou excelentní a dle mého názoru byla hra vrcholem conu. Františka Vrbenská coby skřet intelekutál, Zdenka coby její zlomyslná tchýně, housenka kradoucí rum a hypnotizující, trojice svéhlavých dobro-zlodruhů, jeden neurotický PJ, moudrá sova Jiřina Vorlová se svými bryskními radami, bílý rytíř držící v ruce bobřika mlčení, krásná panna (zachována), doprovodná melodie ze Včelích medvídků a především napros-

to jedinečný Cyril Brom coby sklerotický starý dědek alkoholik (v zájmu reality vypil takřka půl litru rumu v tom vedru), ti všichni přispěli ke zdárnému úspěchu.

Po hře následovala krátká pauza a nastal čas pro představení knihy Františky Vrbenské (a také sukulentů Honzy Macháčka). Netopejr nebyl moc výřečný (jako obvykle) a tak Františka přijala nabídku na dokončení přednášky o ženách bojovnicích. Uprostřed přednášky, ač nerad, se přesunuji Wellovu přednášku o chystaném filmu Pán prstenů. Přednáška je jako vždy dobře připravena a filmový trailer mě už potolikráte dokáže uchvátit.

Pak už jen přesun na Vaškovo vyprávění o tom, kterak lanařil hlasující pro Eurocon 2002 v Choteboři, nezbytná tombola, kde jsem pochopitelně nic nevyhrál, a cesta s Wulfem zpátky na Aussicon, kde jsem u zvuků kytary usnul.

Ráno jsem se probudil okolo osmé, zabalil si, chvíli sledoval sobecky ostatní jak uklízí a poté jsem se vypařil na vlak jedoucí do Prahy. Bohemiacon 2000 byl za mnou a přestože se v některých momentech (neúspěšné jednání ohledně předpremiéry nového filmu, prakticky nulový program v sobotu večer, vzájemné krytí zajímavých přednášek a dalších drobností) nevyvedl, nebyl to špatný con a já se s vámi všemi těším opět na viděnou napřesrok.

Festival fantazie

RAUKON 2000

proběhne ve dnech 6.–8. 10. v Kolíně

Je připraven bohatý program čítající přes 150 položek, souběžně probíhající v několika tematických pásmech. Přednášet budou hvězdy fandomu o sci-fi, fantasy a hororu, členové Czech StarWars Universe v čele s nepřekonatelným Františkem Fukou o historii, současnosti i budoucnosti fenoménu Hvězdných válek. A jako speciální bonus celý blok programu s názvem Tajemné Japonsko. K dispozici bude dobře zásobený bar s příjemnou obsluhou a nekonečnou otevírací dobou, i počítačová herna Sniper, ve které bude hraní včetně turnajů o ceny zcela zdarma. Výstava mistrovských kousku Origami, dvě videomístnosti či možná účast na turnajích v karetních hrách – to jsou už jen okrasné jahůdky.

Program začíná v pátek 6. 10. v 17:00 hodin a vstupné je 150,– Kč splatných na místě. Přihlášky a další informace hledejte na `http://www.cswu.cz/raukon/` nebo pište na adresu Petr Čáslava, Kouřimská 103, 280 00 Kolín.

K dispozici je i e-mailová adresa `caslava@sci-fi.cz`.

DUCHÁČKOVY KOBKY '99

Staří bohové svolali hrdiny – a výsledkem byl velice zajímavý turnaj s bohatou účastí a spoustou zábavy. Vítěz si odnesl dvousečnou sekeru a věříme, že příště přijde zas. Tímto zveme i vás!

DUCHÁČKOVY KOBKY 2000
SOUBOJ LORDŮ ZAMETHARU

Opět je tu náš herní systém, který umožňuje, abyste se dobrodružství účastnili se svojí vlastní postavou, se kterou jste zvyklí hrát – ať je již na jakékoliv úrovni! Jaký příběh vás čeká tentokrát? Každý z lordů Zametharu, kteří dosud vládli spolu, chce převzít vládu nad světem sám. Hráči, kteří budou hrát se svým Pánem jeskyně, mohou kdykoliv požádat svého lorda o pomoc či o nějakou službu. Lord jim rád jejich přání splní, ale.....

Turnaj se bude opět konat na škole v Tupolevově 525, Praha 9 - Letňany, a to o víkendu 23.–24. 9. 2000 (začátek v sobotu v 9:00). Nejen absolutní vítěz získá cenu, ale i většina ze zúčastněných neodejde s prázdnou. Také, stejně jako loni, si startovným hradíte nárok na občerstvení. Důležitá je první cena, o které zatím neprozradíme ani „Ň".

Po celý turnaj se hraje podle pravidel Dračího doupěte verze 1.5.

Jako prvotní informace je důležité startovné. To činí:
100,– Kč ..... pro účastníky 1. ročníku
150,– Kč ..... pro platbu na místě

Způsoby úhrady jsou také tři. Peníze můžete poslat na adresu redakce: Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany, 199 00 nebo zaplatit až na místě. Částku také můžete zaslat na BÚ č. 3676852-098/0800, variabilní symbol je vaše rodné číslo a konstantní symbol je 0308. Kopii potvrzení o zaplacení nám zašlete spolu s přihláškou, která musí obsahovat vaše nacionále (rodné číslo, adresa apod.) a hlavně veškeré údaje (nejlépe kopii celého Osobního deníku) o vaší postavě. V ceně je malé občerstvení, startovní materiály a nějaké to překvapení.

To by bylo v této chvíli asi vše. Těšíme se na shledání s vámi, stejně jako s hrdiny, kteří absolvovali minulý ročník. Vzali jsme si k srdci všechny vaše výhrady a pokusili se náš herní systém zdokonalit. Drobné vylepšení jsme si však tradičně odpustit nemohli.

autor: **Zdeněk Šašek**

autor: **Hynek Švácha**

autor: **Zdeňka Lukovská**

autor: **Jaroslav Gerec**

Efebachský pegas

Martin Doležal

Toto dobrodružství je určeno pro družinu asi pěti hráčů na 3.–4. úrovni, kteří mají mezi sebou hraničáře a alespoň na týden se obejdou bez krvavých bitek.

Text psaný *kurzívou* je určen pro hráče a obyčejný text výhradně pro PJ.

Prostředí

Dobrodružství se odehrává na území Efebachského království, kterému již jedenáct let vládne moudrý král Arthur Lesomil. Hospodářství celého království zahrnuje převážně chov skotu a pěstování obilnin. V Šedivých horách se těží jantar. Drobný příjem do královské pokladnice plyne také z vybírání mýtného od obchodníků, kteří tímto územím často projíždějí. V království žije přibližně 20 tisíc obyvatel. Z toho téměř třetina obývá hlavní město Efebach. Většinu obyvatelstva tvoří člověk. V Šedivých horách žije jen několik málo skupin horských trpaslíků, kteří přišli na toto území ještě před člověkem a dělají si na něj právo.

Z historie válečných střetů jsou známy jen drobné konflikty s barbarskými nájezdníky a zřídka potyčky s horskými trpaslíky, ale jinak se království již mnohá léta drží mírových dohod, které uzavřelo s okolními zeměmi.

O co jde

Mladičká a půvabná princezna Kaledona nedávno slavila své šestnácté narozeniny. Otec jí daroval vzácného tvora z jižních zemí, překrásného pegasa Kilkalopa. Kilkalop, důstojný představitel vzácných inteligentních pegasů, nebyl v královském paláci držen. Podle přání princezny Kaledony, které ihned přirostl k srdci, mu byla umožněna maximální volnost, a tak pegas každé ráno před svítáním opouštěl královský palác a vždy se vracel v době, kdy slunce bylo nejvýše.

Ale ouha.

Stalo se jednoho dne, že pegas Kilkalop odlétl, ale již se nevrátil...

Zápletka a její řešení

Pegas Kilkalop byl postřelen Richardem Westberem a jeho zlodějským kumpánem Tomem Selminem, když trávil volné chvíle ve Velkém hvozdu. Pytláci uprchli ve chvíli, kdy raněnému tvorovi přispěchal na pomoc samotářský druid Dygligilda. Od té chvíle byl zraněný pegas ošetřován v Dygligildově obydlí.

Král Arthur, zarmoucen smutkem své dcery, která se od onoho poledne topila v žalu, vyslal následujícího dne své vojáky, aby vyhlásili po Kilkalopovi pátrání.

Družina dobrodruhů se tedy po vstupu do království setká s vojenskou jednotkou, která je informuje o ztrátě vzácného zvířete a odměně za jeho nalezení.

Dobrodruzi nejprve navštíví hlavní město království Efebach, kde mohou získat nějaké nepříliš důležité informace, a potom by měli dále pátrat po informacích, které by je zavedly do Velkého hvozdu k druidovi.

Až družina nalezne druida, zjistí, že pegasa nedávno pustil na svobodu. Poradí dobrodruhům aby vypátrali muže, kteří Kilkalopa postřelili. Jejich sídlo by měli nalézt pomocí šípu, kterým byl pegas zasažen.

Družina tedy pytláky nalezne, zajme (nebo zabije) a dopraví je do paláce. Pomocí svědectví samotného pegasa budou viníci usvědčeni a družina obdrží příslušný obnos.

Úvod do hry

Dobrodruzi vstoupí do Efebachského království po Severní cestě a přibližně 4 míle před královským městem Efebach potkají skupinu vojáků:

Po krátké přestávce, kdy jste svlažili svá hrdla kapkou tekutiny, opět pokračujete širokou lesní cestou. Únava z úmorného a obzvláště horkého dne zanechává na vašich tvářích hluboké vrásky a ve skrytu duše doufáte, že již za dalším ohybem cesty, či snad za tímto malým kopečkem spatříte domky vesnice a především vysněnou ceduli s nápisem Hospoda.

Znenadání k vašim uším dolehne dusot koňských kopyt. Po cestě proti vám poklusává na statných hřebcích skupinka čtyř vojáků. Zastaví pár kroků před vámi a ozbrojenec s pavím perem na zdobené přilbici odklopí hledí.

„Buďte vítáni v Efebachském království," praví muž. „Jmenuji se William Terst, velitel pátého pluku královské armády. Mám za úkol vás informovat o jisté události, která postihla naši zemi. - Sikku?"

Jeden z vojáků podá veliteli roli pergamenu. William jej rozbalí, důstojně si odkašle a čte:

„Slyšte moudrá slova Našeho krále. Na vědomost se dává, že Naší velectěné a velepůvabné princezně Kaledoně se ztratil překrásný pegas Kilkalop. Ten, kdo jej nalezne a Naší jasnosti navrátí, bude náležitě odměněn. Však ten, kdo by pegasovi jen chloupek zkřivil, neujde trestu. Toť vůle našeho pána, Arthura Lesomila."

Velitel sroluje pergamen a podá ho zpět svému muži.

„Teď můžete jít," řekne nakonec, pobídne svého koně a brzy celá družina mizí za ohybem cesty.

Město Efebach

Město samotné není příliš veliké, protože velkou část jeho rozlohy zaujímá královský palác a pivovar. Efebachský kostel je zasvěcen Gáinovi, bohu moudrosti. Město je chráněno vysokou hradbou se strážními věžemi a malými katapulty. Družinu budou pravděpodobně zajímat hostince nebo se mohou vyptávat kolemjdoucích. Do královského paláce jim bude umožněn přístup jen v případě, pokud s sebou povedou viníky útoku na pegasa.

Hostince ve městě jsou tyto: Hospoda U Bělopěnní, U Zkřížených beček, Gerhardův pajzl, U Dravého vlkodlaka, Čertovo kopyto, U Plných močáků, U Rytíře Gilheda. Tam se mohou od lidí dozvědět různé informace. PJ by měl dobrodruhům dát vždy na výběr (např. popsat několik výraznějších osob v místnosti a dát družině vybrat, koho se zeptají).

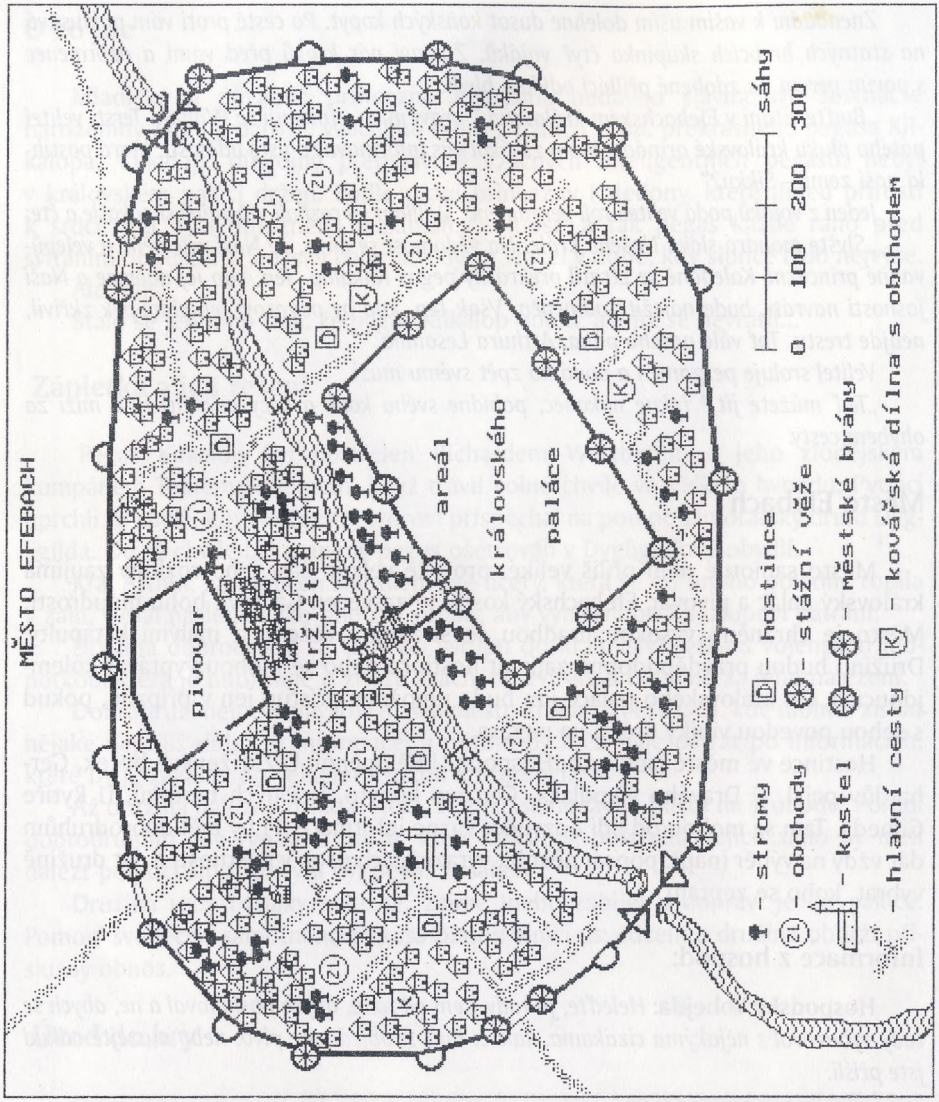
Informace z hospod:

Hospodský Vobejda: *Heleďte, já tady jsem od toho, abych obsluhoval a ne, abych se tady vybavoval s nějakýma cizákama. Takže, buď si objednejte pivo, nebo mazejte odkud jste přišli.*

- Pakliže si koupí pivo:

Hostinský se k vám nakloní: „Heleďte, ten pegas každé ráno před svítáním odlétal pryč. Nevím kam, možná někam do hor. Pokaždé přilétal odjinud. – No a jednou se prostě nevrátil. To je vše."

Služka Lena: *Zeptejte se támhle toho pána u výčepu. Já musím roznášet.*



Obchodník Jirodem: *Ano, slyšel jsem o tom. Prý se nevrátil do paláce, a tak ho teď všichni hledají. U nás doma máme zase jednorožce, ale toho náš král drží pěkně na uzdě. Kam že létá? To já nevím.*

- má osobní stráž: krolla Ghuga (válečník na 5. úrovni).
- ve stáji má povoz. Vyváží pivo do ciziny.

Opilý kovář Samuel: *Říkáte peégas? Tak to bych si dal ještě jednu...*

Švec Potekin: *No, každý ráno se šel proletět a teď se najednou nevrátil. Kam létá? To je různé. No, jo. Princezna Kaledona je prý velmi smutná. Dostala ho jako dárek k šestnáctým narozeninám.*

Barbar Dharun: *Mají nejvzácnější zvíře široko daleko a ani si ho neuměj pořádně ohlídat. To je tak, uvidíte před sebou krásnýho okřídlenýho koně. No a řeknete si: „Ti by mi za něj dali peněz." A je to hotový. Chytnete ho a prodáte.*

Zlodějíček Holifekin: *Já to nebyl. Ne! Já ne!*

Prosťáček Sorben: *Ptáte se mně, kam létal? Inu, když já jsem ho viděl naposledy, vracel se odněkud... kde to jen bylo. Ano! Myslím, že z míst, kde leží vesnička Příhvozdík. Ano, odtamtud.*

Mrzák Leshik: *Jó, pegas? To je nějaké zvíře, že?*

Pobuda Mikulka: *To když chodím žebrat, občas mi přelétne nad hlavou. Jaký jsou jeho místa? To vám tedy fakt nepovím. Ne, nic neskrývám. No, nevím to. Jasný?*

Dobrodruh Lesaany (válečník na 3. úrovni): *Tak vy hledáte pegasa? A co o něm víte? Kam létá a tak?*

- Lesaany má stejný cíl jako družina a bude chtít získat nějaké informace. Sice potkal jednoho muže, který pegasa viděl letět směrem ke Smržince, ale sám nic nepoví. Jakmile dopije svůj džbán piva, zaplatí a odejde. Má namířeno do Smržinky a pokud ho bude družina sledovat, pokusí se je setřást.

Informace od lidí na ulici:

Slepý žebrák Pluto: *Věnujte měďák bezmocnému slepci. Bůh vám to zaplať. Jednu mincičku pro válečného veterána. Pánbůh vám žehnej, dobrodinče.*

Prosťáček Kulda: *Pegas? Ano, mají ho v královském paláci. Každé ráno odlétá kamsi do kraje a o poledni se zase vrací. Že se ztratil? Opravdu? Tak to vám nepomůžu. - Jo a mimochodem, mám doma ženu a pět dětí. Byl bych vám moc zavázán za nějaký ten měďák. Ne, já nežebrám. To je jen taková prosba o pomoc.*

Prosťáček Gilmi: *Ano, vídal jsem ho. Občas, když se vracel do paláce, přelétal nad mým domkem. Kam že létá? To já nevím. On asi nemá svoje stálé místo. Ne, opravdu nevím.*

Prosťáček Pandrhola: *Ano, je to velké neštěstí. Náš dobrý král Arthur musí být zdrcen. Víte, co takové zvíře stojí? No, těch mejch dvanáct měďáků, co mám doma, asi určitě ne. Kam létal? Jo, tak to je těžký. Já osobně jsem ho doposud neviděl. Znám ho jen z obrázku, co mi nakreslil můj syn. Ten ho viděl. Bydlí dvě ulice odtud. V jakém domě? Ten s tou opráskanou zdí. Vidíte ho? Tak to je on.*

Pandrholův syn Ruda (po zaklepání otevře): *Pandrhola vás posílá? Pegas? Jo, toho jsem viděl. Kam letěl? Myslím, že někam po proudu řeky, ale nejsem si zcela jistý. Jenže to bylo před dvěma týdny. Kdo ví, kde je teď. Snad ho vojáci brzy najdou. Takové vzácné zvíře se jen tak nevidí.*

Hluchý stařec Ivan: *Nehas? Já nic nehasím. Cože? Ale ano, rozumím, nemusíte tak křičet. Říkal jste pegas, nemýlím-li se. Dobrá. Tak toho už jsem jednou viděl. Letěl tenkrát někam směrem k Rethardenu.*

Zloděj Chmatasin: *Promiňte, ale mám naspěch. Pegas? To mi nic neříká. Už musím běžet. Buďte zdrávi.*

PJ samozřejmě může informace pozměnit podle typu položené otázky, ale měl by zachovat obsah. Družina se může vyptávat většího množství lidí, ale neměla by se dozvědět o moc víc než v těchto příkladech.

V Efebachu je plno krámků s nejrůznějším zbožím a jedno velké tržiště, kde je možné sehnat téměř cokoliv (ale jen obyčejné a nemagické předměty). Dobrodruzi také ve městě seženou plán Efebachského království, který jim může značně ulehčit hledání.

V ulicích města jsou vylepeny vývěsky, kterých by si měli všimnout.

Mají tento text:

> *Ten, kdo nalezne překrásného pegasa Kilkalopa a dopraví jej do královského paláce, buď odměněn pěti sty zlaťáky. Byl-li však pegas nezvěsten lidským přičiněním, nechť je též viník přivlečen a jemu nechť spravedlivý trest náleží.*
>
> - králův podpis -
> ***král Arthur Lesomil***

Informace, které je možno získat na cestě mezi Efebachem a Dragem:

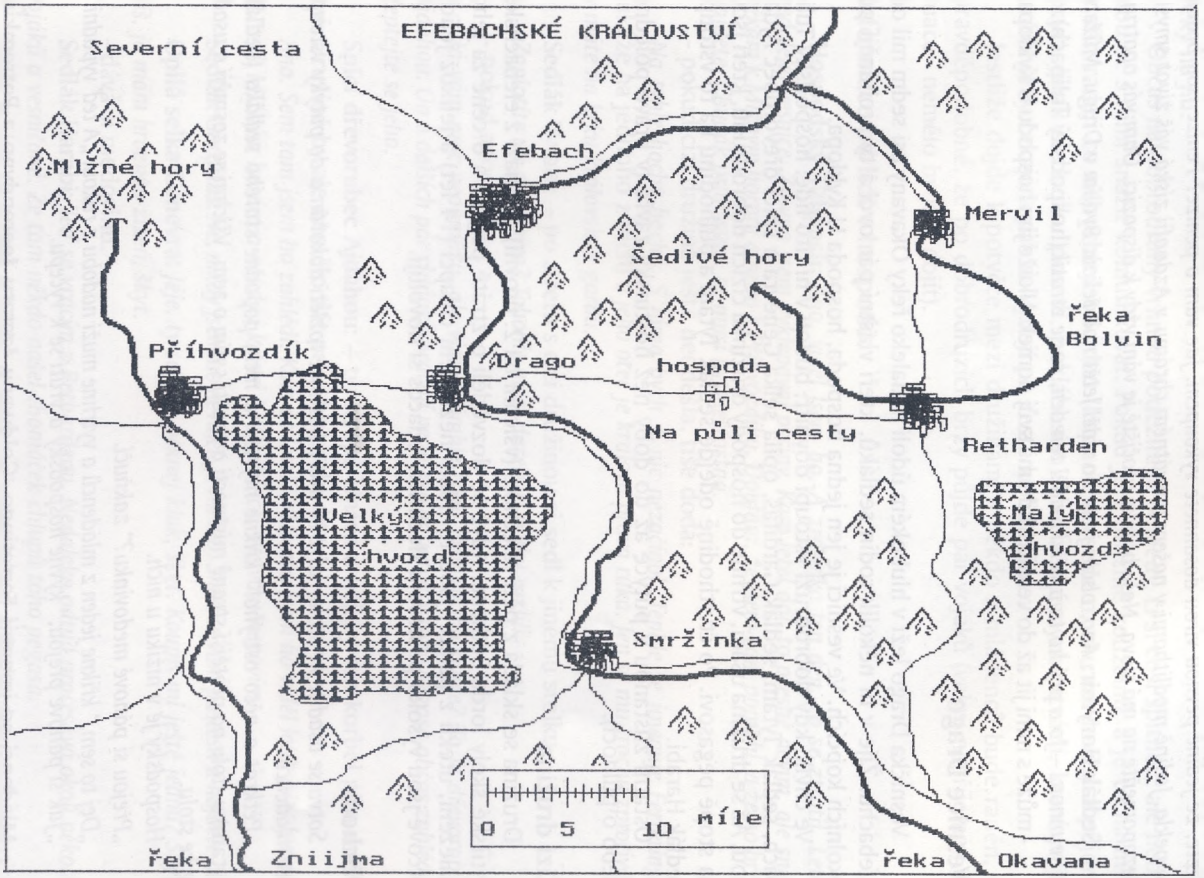
Karavana obchodníků - obchodníci (jedou do Efebachu):

1.) *V Dragu jsme o tom zaslechli. Prý odlétl a už se nevrátil. Nu co, ale my už musíme jít. Cesta je dlouhá a už se těším do postele.*

2.) *Promiňte, ale musíme být v Efebachu dříve než začnou vybírat mýtné. Zeptejte se někoho jiného.*

3.) *Princezně Kaledoně se ztratil pegas? Ona nějakého měla? No, to je mi líto.*

- mají ochranku: 4 barbaři (válečníci na 4. úrovni).
- vezou víno nebo medovinu.


EFEBACHSKÉ KRÁLOVSTVÍ
Severní cesta
Efebach
Mervil
Mlžné hory
Šedivé hory
řeka
Bolvin
Příhvozdík
Drago
hospoda
Na půli cesty
Retharden
Velký
hvozd
Malý
hvozd
Smržinka
0 5 10 míle
řeka Zniijma
řeka Okavana

Kněz Ibrahim (jde do Efebachu): *Ptejte se Ohma, našeho jediného pána a spasitele. Vězte, že jedině pevnou vírou dosáhnete vykoupení. Jde vám o peníze? Peníze jsou brána do pekla. Jedině modlitbami v našem posvátném chrámu v Azdaafii získá váš život smysl. Nezapomeňte na má slova. Naše božské útočiště je vám vždy k dispozici. Ohm vás opatruj.*

Sedlák Horymir: *Ano, občas jsem ho viděl letět nad řekou. Bydlím v Dragu. Můžete jít se mnou. – Jo a prý ho tam někdo viděl ten den, co se ztratil* (hospodský Tulipach).

- může s nimi jít až do vesnice, kde má svůj domek. Ukáže jim hospodu U Kyklopa.

Vesnice Drago

Vesnička Drago leží v hlubokém údolí nedaleko řeky Okavany asi sedm mil od Efebachu. Žije v ní několik rodin sedláků, kteří vlastní pár ovcí a ty prohánějí po okolních kopcích. Ve vesnici je jen jedna hospoda, hospoda U Kyklopa.

Ve chvíli, kdy dobrodruzi vstoupí dovnitř, budou v ní tito lidé: hospodský Tulipach, sedlák Tytam, sedlák Gardifáš, opilá selka Genevra a spící dřevorubec Ajdahou. Až se družina usadí, vtrhne do hospody družinka cizích dobrodruhů, kteří jsou na stopě pegasovi. Po čtvrthodině odejde sedlák Tytam a půlhodinu na to vstoupí sedlák Harabi.

Ostatní zůstanou v putyce až do doby než hostinský zavře (v pravé poledne nebo o půlnoci).

Cizí družina

Družina se skládá z pěti válečníků (všichni na 2. úrovni). Pochází z efebachské rytířské školy lorda Bethana. Když se dozvěděli o ztrátě pegasa a o ceně za jeho nalezení, utekli z paláce. Jsou to mladí nezkušení chlapci (14 let) a jelikož jejich otcové jsou vysoko postavení šlechtici, ledacos si dovolují.

Příchod:

Sotva se usadíte ke stolu, když se dveře hostince rozletí dokořán a do putyky vstoupí pět mládenců.

„Pětkrát a něco ostrýho!" křikne nejvyšší z nich, popadne starého sedláka (sedlák Tytam) *u stolu na protější straně místnosti a praští s ním o zem. Všichni se zasmějí a usadí se ke stolu.*

Hospodský je v mžiku u nich.

„Přejou si pánové medovinku?" zakňučí.

„Dej to sem," křikne jeden z mládenců a vytrhne muži nádobu z rukou. „A teď vypadni."

„Jak si pánové přejou," kývne hospodský a vrátí se k výčepu.

Mládenci se jmenují Ferretingo, Goldwany, Izatary, Jeerendyno a Potremkin. Každý má na sobě kroužkové brnění a u pasu krátký meč.

Z paláce vědí, že pegas létal převážně na jih od Efebachu. Chystají se jít podél řeky na jih.

Občas na dobrodruhy vrhnou podezíravé pohledy, či si cosi špitnou, ale nebudou se s nimi snažit komunikovat. Pokud je v družině kouzelník a je to na něm vidět, raději co nejrychleji odejdou (kopnou do sebe trochu medoviny a půjdou pryč). Jinak si chvilku posedí, poklábosí o slávě a vítězných bitvách, které je již určitě brzy čekají, a pak se vydají po cestě ke Smržince.

Jestliže dojde k potyčce mezi družinami a někdo z mládenců bude raněn, je pravděpodobné, že po dobrodruzích brzy půjde pár vojáků (velmi nepříjemná situace - nemělo by k ní dojít).

Informace od lidí v hospodě:

Hospodský Tulipach: *Ano, viděl jsem ho. A zrovinka ten den, co se ztratil. Letěl nedaleko vesnice. Zrovna jsem vyklepával peřiny. Kam letěl dál, to přesně nevím, ale snad někam k Mlžným horám a nebo k Příhvozdíku. Doufám, že jsem vám pomohl, a že ho brzy najdete. Chudák princezna, ta musí být nešťastná.*

- pokud cizí družina ještě neodešla, tiše dodá:

Na tyhle hochy bacha. S nima bych si nic nezačínal. Tenhle se jmenuje Ferretingo (ukáže na jednoho z nich) *a jeho otec je králova pravá ruka. Jen se mu trochu zprotivíte a máte na krku královskou gardu.*

Sedlák Tytam: – po střetu s cizí družinou si sedl k jinému stolku.

Zaplatíte mi další pivo? Tohohle mi ti darebáci půlku rozlili.

- pokud ano:

Já vám moc nepomůžu, ale vidíte támhle toho dřímajícího muže? To je dřevorubec Ajdahou. On a dalších pár chlápků pracují nedaleko odtud. Prý toho pegasa občas zahlédli. Zeptejte se jeho.

Spící dřevorubec Ajdahou: – tvrdě spí. Únava a nějaký ten korbel piva udělá své. Družině by ale nemělo dát práci ho probudit.

Ano. Sem tam jsem ho zahlédl. Kam že létal? Většinou jsem ho viděl letět přes hvozd, občas k Mlžným horám a někdy i kamsi ke Smržince. Víc vám nepovím.

Sedlák Gardifáš: *Ne, nikdy jsem ho neviděl. Je mi líto. Snad se vám poštěstí a najdete ho.*

Opilá selka Genevra: *Jéje, ty seš ale pěknej kluk, škyt. Koupíš mi ještě jednu? Škyt. Víš, já mám hroznou žízeň, škyt.*

- dává si medovinu.

Sedlák Harabi: *Teď se vracím z Rethardenu. Nedaleko odtud pročesává okolí několik vojáků a vesničané. Že tam někdo našel chomáček chlupů toho pegasa.*

Ptáte se, kde to přesně je? Když se dáte východně odtud, k Rethardenu, tak takových pět mil.

- nejde o chlupy pegasa, ale obyčejného koně, který nešikovně zavadil o trnitý keř, takže klamná informace. V těch místech opravdu pobíhá okolo třiceti lidí (lidé z Draga a asi tři lidi z Rethardenu), z toho deset vojáků na koních. Ještě budou asi tak dvě hodiny hledat, a pak to vzdají a rozejdou se.

Informace, které je možno získat na cestě mezi Dragem a Rethardenem:

Prosťáček Bilky: – k setkání by mělo dojít asi čtyři míle za Dragem.
To je náhoda, teď zrovna nedaleko odtud po tom zvířeti pátrá skupina vesničanů a pár vojáků. Někdo tam prý našel nějaké chlupy. Mají patřit tomu pegasovi.

Sedlák Mikolikov s povozem (jede do Draga): *V Rethardenu jsme ho ještě nikdy neviděli, takže vám nepomůžu.*

Informace, které je možno získat na cestě mezi Dragem a Smržinkou:

Sedlák Tikotin s povozem (jede ze Smržinky): *Já bydlím ve Smržince, a tam ho několik lidí vidělo. Ale snad jenom jednou. Teď mě, prosím, ustupte z cesty. Musím být ve městě do setmění.*

Prosťáček Kouda: *Ve Smržince jsem ho nikdy neviděl, ale v Dragu ho prý párkrát zahlédli.*

Vojáci (tři muži): Setkání:
Divoká říčka vedle vás vesele zurčí. Vysoko nad vašimi hlavami krouží jestřáb a jeho křik se nese údolím. Náhle poklidnou atmosféru přeruší dusot kopyt a posléze se proti vám vyřítí tři vojáci na koních.
- vojáci donesli zprávu o pátrání po pegasovi do sousední země a teď se vrací do Efebachu, kde předají získané informace. Pokud je družina zastaví:
Co si přejete? Mluvte stručně, pospícháme.
Ve Smržince ho ten den, co se ztratil, neviděli. A v Reemově království o něm sotva slyšeli, natož, aby ho viděli.
- jestřáb, který jim létá nad hlavami, má cenné informace. Jestliže se hraničáři v družině podaří s ním promluvit (záleží na PJ, ale asi tak 45%), jestřáb mu může povědět, že pegasa viděl v ten den, co se ztratil, letět do hvozdu.

Vesnice Smržinka

Vesnice Smržinka leží podél řeky Okavany asi 25 mil od Efebachu. Ve vesnici žije několik rodin sedláků s rozlehlými poli a kovář s tesařem, kteří tu mají své malé obchůdky. Smržinka má jednu hospodu, hospodu U Hrnce sladu.

V době příchodu dobrodruhů je v ní: hospodský Benji, kovář Ruducius a prosťáček Arseehen.

Informace:

Hospodský Benji: *Možná jednou, snad i dvakrát ho tady někdo zahlédl. Naposledy tak před týdnem. Být vámi, zkusil bych to v Příhvozdíku.*

Kovář Ruducius: *Jednou jsem ho viděl. Ale to už se nejspíš vracel do Efebachu.*

Koukám, že máte dost opotřebované zbraně. Mohl bych vám nějaké prodat. Kvalitní práce, výborné ostří. Co říkáte?

- v obchodě, který vede jeho žena má tyto zbraně: krátký meč, 2 x dýka a šavle.

Prosťáček Arseehen: *Toho pegasa jsem nikdy neviděl, ale tady ten chlap, to je kovář Ruducius, ten prý ano.*

Informace, které je možno získat na cestě mezi Smržinkou a Příhvozdíkem:

Obchodník Urhafin: *Říkáte pegas? Ale ano, slyšel jsem o něm. A on se ztratil? To je smutné. Takové vzácné zvíře. Víte za kolik by se dalo prodat? No, určitě jste takový obnos v životě neviděli.*

- ochranka: 2 barbaři (válečníci na 5. úrovni)
- veze pytle tabáku

Obchodník I kama-ma-to: *Korsuve!!! Hame de kaketo gorvano!!! Miceto goa deo miedo hirtafa-mi-ce-tu katare da'gosta?!*

- Je velice nepravděpodobné, že by někdo z družiny ovládal l'gh'kl-loštinu, ale pro jistotu je zde překlad:

„Ustupte!!! Táhněte vy podlí bastardi!!! Chcete, aby vám mí muži rozdrtili lebky?!"

- ochranka: dva lidští válečníci (4. úroveň)
- ke střetu dojde jen, když družina zaútočí. Jinak karavana pokračuje v cestě do Příhvozdíku a dále přes Efebach. Veze vzácné ebenové dřevo.

Tulák Remuald: *Vy... vy... vy jste lu... lupiči?*

O... o... o tom ni... nic ne... ne... nevím. J... jděte p... p... p... pryč.

Vesnice Retharden

V Rethardenu je jeden obchod se smíšeným zbožím, který vlastní obchodník Gildaheno (toho může družina potkat v hospodě Na Půli cesty) a dá se tu koupit něco málo oblečení, trocha jídla a ze zbraní nanejvýš tak tesák.

Je tady jedna hospoda, hospoda U Polité košile. Bývá v ní vcelku dost lidí (hlavně k večeru), ale pegas do vesnice či okolí nikdy nelétal, takže se dobrodruzi mohou dozvědět jen to, že ho tu nikdy nikdo neviděl.

Vesnička Mervil

Mervil je bezpochyby nejmenší vesnice Efebachského království. Žije tu jen šest rodin pastýřů odkázaných na svá stáda. Není tu hospoda ani obchod, protože lidé si vystačí pouhým vyměňováním potravin. Ani sem pegas nikdy nezavítal.

Hospoda Na Půli cesty

Hospoda leží, jak již napovídá její název, téměř v půli cesty mezi Dragem a Rethardenem na poklidném místě uprostřed lesa. Patří mezi dražší hospody, protože prakticky všechno vybavení se musí dovážet z okolních vesnic či až Efebachu. Když družina vstoupí do hospody, budou v ní tito lidé: hospodský Korytko, služka Tara, služka Izrela, obchodník Norvyn, prosťáček Obligen a sedlák Ugrundo.

Informace:

Hospodský Korytko: *Občas sem zavítali lidé z Draga a Efebachu, kteří o tom pegasovi vyprávěli. Tady jsme ho nikdy neviděli. Ale je to krásné zvíře. Opravdu. A to, že se ztratilo, to je zatracená smůla. Princezna prý celé noci propláče. – Tak dáte si pivo, nebo budete pořád plácat o tom neštěstí?*

Služka Tara: *Dnes tu byli vojáci a hledali ho. To je jasné, že ho nenašli, protože do těhlech míst nikdy nelétal. Nanejvýš tak deset mil západně odsud.*

Služka Izrela: *Promiňte, ale žádají si mě zákazníci. To zvíře tudy nikdy nelétalo.*

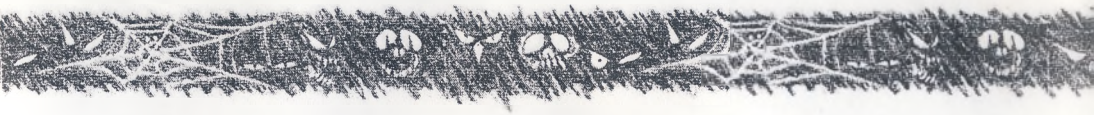
Obchodník Gildaheno: *Já jedu z Draga. Tam se ptejte. Tam ho viděli.*
- ochranka: lidský válečník (2. úroveň)
- ve stáji má povoz, je prázdný
- obchodník z Rethardenu

Prosťáček Obligen: *Pokud máte namířeno do Rethardenu, tak tam jdete zbytečně. Nikdo ho tam nikdy neviděl. Ani v okolí.*

Sedlák Ugrundo: *Nechte mě být! Slyšíte?! Neobtěžujte mě! Nic vám neřeknu.*

Vesnice Příhvozdík

Vesnice Příhvozdík leží v malém údolí podél řeky Zniijma nedaleko okraje Velkého hvozdu. Žije tu několik rodin sedláků, několik řemeslníků a prostí vesničané, kteří se živí obděláváním svých políček a chovem skotu. Ve vesnici je známá hospoda U Ducha hvozdu, která patří k nejuznávanějším v Efebachském království. Kromě obyvatel vesnice ji často navštěvují obchodníci, kteří se tu staví na noc při cestě do Efebachu.



Informace od kolemjdoucích, občanů vesnice:

Prosťáček Polerius: *Kilkalop se tady občas ukázal. Někteří ho viděli i severně odtud. Většinou ale prolétává nad hvozdem. Víc vám neporadím.*

Sedlák Bilbur: *Promiňte, pospíchám.*

Selka Kity: *Můj starej povídal, že ho viděl letět k Mlžným horám. Ale nechápu, proč by tam letěl takovou oklikou. Podívejte se, já bych to vzala rovnou čarou z Efebachu. Tohle jsou pěkné míle navíc.*

Mladík Honzík: *To mi nebudete věřit. S klukama jsme se odvážili do hvozdu a viděli jsme ho tam stát na jednom palouku. Na mou čest. Potom si nás všimnul a uletěl.*

Sedlák Teddy: *Jo, občas tudy prolétal. Buď letěl k hvozdu nebo z něj někam k Mlžným horám.*

Hospoda U Ducha hvozdu je rozlehlá a je v ní vždy dostatek zákazníků. Většina obchodníků přijíždějících do země, či ji opouštějících zde tráví chvíle odpočinku. Místnost je zdobena zvířecími trofejemi a občas vyhrává muzika. Ceny jsou přijatelné a personál příjemný. Prostě ráj na zemi.

Informace:

Hostinský Alzatino: *To se, pánové, ptáte toho pravého. Ještě nikomu jsem to neřekl, ale vím, kdo vám může pomoci. – Má to háček. Dnes jsem ještě neprodal ani talíř dršťkové polévky. Kdyby tak někdo přišel a koupil si jí plný hrnec, jistě bych nějakou tu radu utrousil.*

- za hrnec polévky požaduje 20 zl. Pokud družina zaplatí:

Má rada bude vám zlatem. Zaslechl jsem, že v hloubi našeho hvozdu žije jakýs podivínský muž, který zná i ví leccos, o čem ostatní ani netuší. Ten jistě bude vědět, kde je pegas nyní. Však hvozd sám je nebezpečný. Už mnoho lidí se z něj živých nevrátilo.

Služka Rozárka: *Ptejte se hostinského, já musím obsluhovat.*

Služka Fiklinda: *Můj muž ho občas vídal při cestě do Draga. Létal nad hvozdem. Přeji vám hodně štěstí.*

Služka Nanja: *Končím po osmé. Co takhle se potom poveselit. Umím toho víc než jen roznášet pivo. Ale jděte, pegas mě nezajímá. Je to přeci jen zvíře. Takovej pořádnej mužskej... to je něco jinýho.*

Kupec Haarlon: *Mám jisté informace, že ten pegas zmizel, ale o jeho zmizení nic nevím. Je mi líto.*

- je to válečník na 4. úrovni

Opilý kupec Kaletan: *Za dva tisíce sem ho prodal, škyt. Mám vystaráno, škyt. Ha ha ha, škyt.*

- ochranka: lidský válečník (3. úroveň) – také opilý
- veze sukna

Kupec Hutiringo: *Lidé říkají, že létá přes hvozd do Mlžných hor. Co je na tom pravdy, to nevím. Dáte si se mnou skleničku? Samota mi neděla dobře.*

- ochranka: válečník na 3. úrovni
- převáží kožešiny

Kupec Termi: *Já být vámi, zapomněl bych na pegasa a jel na jih. Tam daleko na jihu je prý země, kde létají pečení holubi sami do úst. Až něco našetřím, určitě se tam vydám. A ten pegas? Minulý týden jsem ho viděl nad hvozdem. Mířil k Efebachu.*

- ochranka: válečník na 1. úrovni
- povoz má prázdný - vše prodal v Efebachu

Prosťáček Atry: *Můj syn Honzík ho prý nedávno viděl ve hvozdu. Tam ale nechoďte. Kdo tam vstoupí, nemusí nalézt cestu ven.*

Sedlák Pitty: *Viděl jsem toho pegasa asi dva dny před tím, než se ztratil. Bylo to poblíž Draga. Měl namířeno přes hvozd ke Smržince.*

Velký hvozd

Velký hvozd se liší od ostatních lesů především výškou stromů a jejich stářím. Stromy ve hvozdu jsou staří velikáni, z části už mrtví a seschlí. Ve hvozdu panuje šero, protože rozložité koruny stromů brání slunečním paprskům. Z tohoto důvodu je také zem pokryta jen nízkou trávou a tlejícím listím. Ve hvozdu žije poslední pár medvědů grizzly, kteří vždy velmi rádi uvítají jakoukoliv kořist, člověka nevyjímaje.

Velké větrné smršťě, které postihly Efebachské království v dávných dobách, způsobily, že v některých místech mrtvé stromy popadaly a vytvořily palouky. Dřevo časem shnilo a nahradil ho travnatý porost. Tyto louky se ve hvozdu vyskytují poměrně hojně.

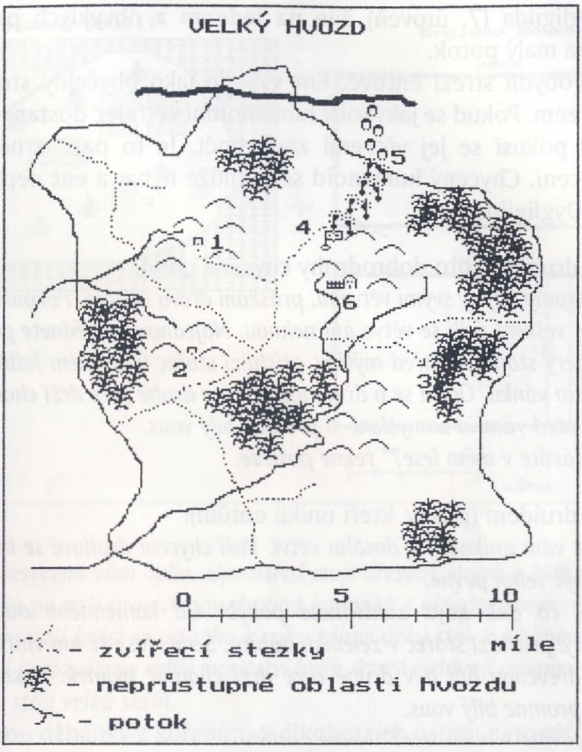
Neprůstupné oblasti hvozdu jsou tvořeny převážně popadanými stromy nebo neprostupnou vegetací, křovinami ap.

1), 2), 3)

- jde o doupata medvědů grizzly. Medvědi většinou pobývají v doupěti nebo v jeho blízkém okolí, kde hledají potravu. Na družinu dobrodruhů bezpochyby zaútočí.

4)

- na vlaječkou označeném místě došlo k postřelení pegasa. Stalo se tak na jednom z palouků hvozdu. Zde pegas odpočíval a spásal trávu. Pytláci byli ukrytí ve stínu lesa.



Od tohoto místa vede dvojice lidských stop na zvířecí stezku a po ní až na okraj lesa.

Druid, který zachránil pegasa od záhuby, zastavil zvířeti krvácení (družina může nalézt stopy krve) a odvedl ho do svého obydlí (viz č. 6). Druid nezanechal stopy, ale pegas ano. Stopy vedou až k druidovu obydlí.

5)

- na tomto místě měli pytláci ukryté koně. Odsud vedou stopy koní až k cestě spojující Drago a Příhvozdík, kde se ztrácejí.

6)

Druidovo obydlí

mapa:

1) druidův domek
2) ohrady na zvířata
3) seník

Druid Dygligilda (7. úroveň) žije na jednom z obvyklých palouků hvozdu, kterým protéká malý potok.

Druidovo obydlí střeží entové. Ent vypadá jako obyčejný strom s dlouhými větvemi až na zem. Pokud se jakýkoliv humanoidní vetřelec dostane na dosah větví, strom ožije a pokusí se jej větvemi znehybnět. Je to past o nebezpečnosti 9, nechycení/chycení. Chycený humanoid se nemůže hýbat a ent nepovolí, dokud to nesvolí druid Dygligilda.

Setkání s druidem (pro dobrodruhy chycené enty):

Když vás stromy objaly svými větvemi, praskání dřeva utichlo. Pokoušíte se vyprostit ze sevření, ale přes veškeré úsilí se větve ani nehnou. Najednou zahlédnete pohyb. Od kamenného domku, který stojí uprostřed mýtiny, přichází stařec v zeleném hábitu. Šedé vlasy se mu vlní ve slabém vánku. Opírá se o dřevěnou hůl a v druhé ruce drží chomáč bylinek.

Zastaví se před vámi a zamyšleně si promne bílý vous.

„Co pohledáváte v mém lese?" řekne posléze.

Setkání s druidem (pro ty, kteří unikli entům):

Podařilo se vám uniknout z dosahu větví. Vaši chycení druhové se bezmocně vrtí, ale sevření se zdá být velmi pevné.

Přemýšlíte, co dál, když zahlédnete pohyb. Od kamenného domku, který stojí uprostřed mýtiny, přichází stařec v zeleném hábitu. Šedé vlasy se mu vlní ve slabém vánku. Podepírá se o dřevěnou hůl a v druhé ruce drží chomáč bylinek. Zastaví se před vámi a zamyšleně si promne bílý vous.

„Co pohledáváte v mém lese?" řekne posléze.

Další vývoj (vysvětlování situace, prosby, atd.) nechávám na fantazii PJ.

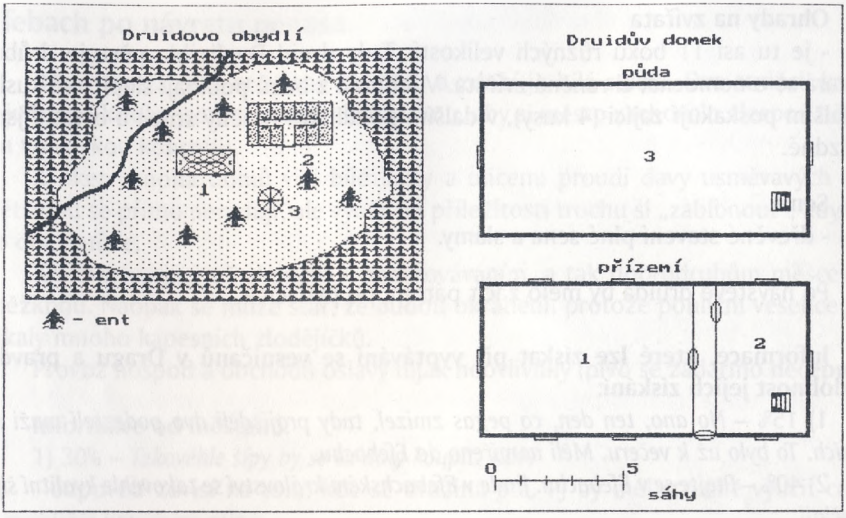
Druid Dygligilda nakonec přikáže entům, aby povolili sevření a pozve dobrodruhy do svého obydlí na šálek bylinného čaje (místnost č. 1 – do ostatních družinu nepustí).

Druid dobrodruhy zajisté nepotěší. Řekne jim, že pegasa ošetřoval, ale že ho před pár hodinami nechal odletět do Efebachu. Poradí jim, že by mohli alespoň dopadnout muže, kteří ho postřelili.

Dobrodruzi se budou pravděpodobně vyptávat. Dygligilda jim ukáže (a může i dát) opeřený šíp, kterým byl pegas postřelen. Je to jediná stopa. Poradí jim, aby šli na místo, kde byl pegas přepaden a tam hledali stopy. Sám prý muže viděl utíkat směrem k vesnici Drago.

Druidův domek

- je to stará dřevěná chýše. Strop v přízemí je vysoký dva sáhy, strop na půdě je v nejvyšším místě vysoký dva a půl sáhu a odtud se pravidelně snižuje.



1) Popis:

Světnice je přesycena vůní bylin. Uprostřed stojí dřevěný stolek s židlí a na něm váza s květinami. V rohu po vaší pravici jsou drobná kamínka s úhledně srovnanou hromádkou dřeva. Podél zdi po vaší levici se od rohu k rohu táhne úzký stolek s hliněnými nádobami. Po zdech místnosti je rozvěšeno velké množství bylin, které vydávají omamnou vůni. Naproti vám vedle okna stojí velká skříň.

- ve skříni jsou džbánky s kořením, 5 dikobrazích ostnů, netopýří křídla a medvědí kůže.

2) Popis:

U naproti vám stojí dvě menší skříňky. Jedna z nich je pootevřená a kouká z ní pár kožených bot. Ve stropě v odlehlé části světnice je čtvercový otvor, kterým je vidět do podkroví. Do otvoru vede malý vratký žebřík.

- žebřík by nemusel vydržet váhu postavy velikosti C
- v zavřené skříni je oblečení (kabát, kalhoty ...), v otevřené dva páry kožených bot (jedny vysoké až ke kolenům, druhé krátce nad kotníky)

3) Popis:

Podlaha v podkroví je vystlaná slámou. Po vaší pravici stojí malé lehátko a vedle něj leží dřevěná truhlička. Zbytek místnosti zdobí množství sušících se bylinek.

- v truhličce je trs vlčího moru, zlatý prsten a stříbrné zrcátko
- pod lehátkem je v cárech látky zabalen Meč noci (dar od dědečka)

Ohrady na zvířata

- je tu asi 11 boxů různých velikostí. Tady druid Dygligilda pěstuje drůbež a stará se o nemocná, či raněná zvířata. V jednom z boxů pobíhají slepice (8 kusů), v dalším poskakují zajíci (4 kusy), v dalším pokulhává raněný srnec a ostatní jsou prázdné.

Seník

- dřevěné stavení plné sena a slámy.

Po návštěvě druida by mělo začít pátrání po pytlácích.

Informace, které lze získat při vyptávání se vesničanů v Dragu a pravděpodobnost jejich získání:

1) 15% – *No ano, ten den, co pegas zmizel, tudy projížděli dva podezřelí muži na koních. To bylo už k večeru. Měli namířeno do Efebachu.*

2) 40% – *Ptejte se v Efebachu. Jinde v Efebachském království se takovéhle kvalitní šípy nedělají.*

3) 30% – *Takovéhle šípy vyrábí jen Efebachští kováři. Ptejte se v Efebachu.*

4) 15% – *Tohle jsem nikdy neviděl. Je to z ciziny. Určitě.*

- kromě bodu 1) se tyto informace vztahují na všechny vesnice Efebachského království

Možná setkání při cestě z Draga do Efebachu:

Družina vojáků:

Z dálky slyšíte dusot koní. Po cestě proti vám cválá pět vojáků. Projedou okolo vás. Jeden z vojáků se náhle zastaví a přátelsky pozdvihne ruku.

„Kilkalop se vrátil," řekne s nuceným úsměvem, „pegas je zpět. Radujte se."

Potom pobídne koně a jede za ostatními. Brzy jezdci zmizí za ohybem cesty.

Kupec Herdechyr: *Tak už ho máte zpátky. Koho? No přece pegasa. Kilkalop se vrátil do paláce. Všude ve městě teď visí bílá sukna. Lid se raduje.*

To víte, moc rád bych se bavil s nimi, ale práce volá.

- má povoz (prázdný)

Sedlák Redy s kravkou: *To mi nebudete věřit, pegas se vrátil. V Efebachu je veselo. Ulicemi projíždějí vojáci a rozhazují měďáky. Já jich taky pár ukořistil. Teď mám peněz dost, a tak beru kravku zpátky domů. To víte, máme malého a takové kravské mléko mu přijde vždycky k chuti.*

Chudá Kozlena: *Dobrý den přeji. To máme dnes hezky.*

- v kapse má 5 měďáků

Efebach po návratu pegasa

Brány města jsou otevřené dokořán a zdobí je bílá sukna. Dva strážci, každý u jednoho křídla, jsou u bran jen kvůli tomu, aby si město zachovalo alespoň nějakou vojenskou kontrolu.

Z oken mnoha domů visí bílé látky a ulicemi proudí davy usměvavých lidí. Většinou se přímo neradují, ale využívají příležitosti trochu si „zablbnout", když se to dnes může.

Královští vojáci už skončili s obdarováváním, a tak dobrodruhům měšce neztěžknou. Naopak se může stát, že budou okradeni, protože pouliční veselice přilákaly mnoho kapesních zlodějíčků.

Provoz hospod a obchodů oslavy nijak neovlivniły (pivo se zadarmo **nečepuje**).

Informace od měšťanů:

1) 30% – *Takovéhle šípy by se tu daly koupit. Kde?*

- odpověď závisí na tom, kde se družina ptá. PJ by měl stručně vylíčit cestu k nejbližší kovářské dílně
- vědí jen o jedné, ale ví, že jich je ve městě víc

30% – *Ale jistě. Tyhle šípy se dají ve městě koupit. Kde?*

- popíšou cestu ke dvěma nejbližším dílnám

10% – *No jistě. To koupíte v každé kovářské dílně. Tady máme jen ty dobré a spolehlivé kováře. Kde?*

- znají polohu všech tří kováren

20% – *Já se v těchhle věcech nevyznám. Neobtěžujte mě.*

10% – *Ptejte se v kovářské dílně. Nevím, kde je. Těšilo mě.*

00% – Jestliže padnou na kostkách dvě nuly:

Tak zrovinka takovéhle šípy jsem dnes viděl v dílně U puklé kovadliny. Když půjdete ...

- jde o dílnu, která se nalézá nedaleko západní městské brány
- muž se jmenuje Hordikaj a je to lovec. Loví v Šedivých horách, kde má svou dřevěnou boudu. Dnes přijel do města, aby doplnil zásoby.

Kovářské dílny:

- prodávají samotní kováři nebo jejich učňové
- všude jsou ochotní říci, kde se nalézají ostatní kovářské dílny

U Žhavé pece

Poloha: u východní hradby areálu královského paláce

učeň Loderik: *Já zavolám mistra.*

kovář Kyterhil: *Takovéhle šípy vyrábím. Ale ta barva peří? To není moje práce.*

- k dostání tu jsou téměř všechny druhy obyčejných zbraní a zbrojí (zbraně a zbroje jiné než meče, kopí, dřevce a všechny železné zbroje se musí nejprve objednat – objednávka trvá přibližně týden až dva týdny)

U Okovaného koně

Poloha: u jižní hradby areálu královského paláce

kovář Dertefir: *Pěkná práce. Také jsem kdysi takové dělal. Měli jen trochu jiný hrot.* – (zamyslí se) – *Je mi líto. Teď už jen okovávám koně a dělám takové ty obyčejné práce, zbraně už ne.*

U Puklé kovadliny

Poloha: nedaleko západní brány, u městské hradby

učeň Hurtyden: *Takovéhle šípy vyrábíme. Počkejte, dojdu pro mistra.*

kovář Zirkafon: *Ano, tenhle šíp to je má práce. Zaručeně. Proč se ptáte? Nejste s ním spokojen?*

- zde pytláci Richard Westber a Tom Selmin koupili šípy

Na otázky typu „Kdo u vás nakupuje šípy?",

„Znáte ty muže, kteří u vás kupují šípy?"

... atd. dostane družina odpověď: *„Jsou to většinou lovci, občas vojáci, osobně si je nepamatuji."*

Dobrodruzi mají jedinou možnost. Musí zjistit, že kovář vyrábí šípy na objednávku a každý, kdo si u něj šípy objedná, musí udat adresu (pro případ, že by si šípy nepřišli vyzvednout – už se to stalo a Zirkafon z toho měl problémy, protože na šípech dlouho pracoval, a pak je nemohl prodat).

Tímto by měli dobrodruzi získat (za určitý úplatek) adresu zhruba tří mužů, kteří si šípy zrovna objednali.

- jestliže se družině u kováře povede špatně, může jim PJ pomoci např. tím, že kovář najednou řekne: *„A vy byste chtěli nějaké šípy? Do týdne vám jich udělám kolik chcete."* Když ani to nepomůže (kovář však musí být seznámen s tím, že hledají muže, který jeho šípy kupuje): *„Možná bych vám mohl pomoci. Mám tu seznam těch, kteří mají u mě objednané šípy na příští týden. Ale zadarmo to nebude.* (uspokojí ho 5 zl.)

- k dostání je tu to samé co v dílně U Žhavé pece

Adresy: jelikož ulice v Efebachu nejsou oficiálně pojmenované, nazývají je lidé podle určitých význačných bodů (názvy se mohou lišit). Pojmenování přenechávám na PJ. Pro inspiraci uvádím příklad: Západní (podle brány), Kostelní (kostel), Tržní (trh), Příhradební (vede podél hradeb), atd.

Domy se obvykle číslují v dané ulici od východního konce k západnímu a od severního konce k jižnímu, přičemž se skáče z jedné strany ulice na druhou. U většiny domků jsou přímo cedule s číslem.

Dům, kde sídlí hledaní pytláci, má adresu: Pivní 9. Jde o dům ležící na konci ulice, která vede z pivovaru. Jediný domek, který má na mapce plot (ve skutečnosti tomu tak není).

Družina se nemusí hned napoprvé trefit na dům hledaných pytláků. Při návštěvě špatného domu by však měli brzy zjistit, že hledají na nesprávném místě.

Obydlí hledaných

Je to obyčejný kamenný domek, nijak se neliší od ostatních. Tento dům bývá ve městě obydlen zhruba tak dvěmi až třemi rodinami. Okna jsou zamřížovaná a zakrytá krajkovými záclonkami. Ačkoliv je dům ve chvíli, kdy dobrodruzi dorazí obydlený, jsou dveře zamčené. Při vyrážení je to past s nebezpečností 5, síla vyražení/nevyražení. Okolo domku je dřevěný plot o výšce asi 1 sáh s železnými vraty (jsou odemčené, ale strašlivě vrzou).

Richard Westber a Tom Selmin jsou v tu chvíli v budově. Když se pegas vrátil, velice si oddechli, ale stále zůstali ostražití. Takže když se před jejich dveřmi objeví družina neznámých dobrodruhů, rozhodně je nepustí do domu a v případě násilného vniknutí družinu náležitě přivítají.

Jestliže se družině nepovede vyrazit dveře na první pokus, pytláci je zatarasí skříní - nebezpečnost se zvyšuje na 8.

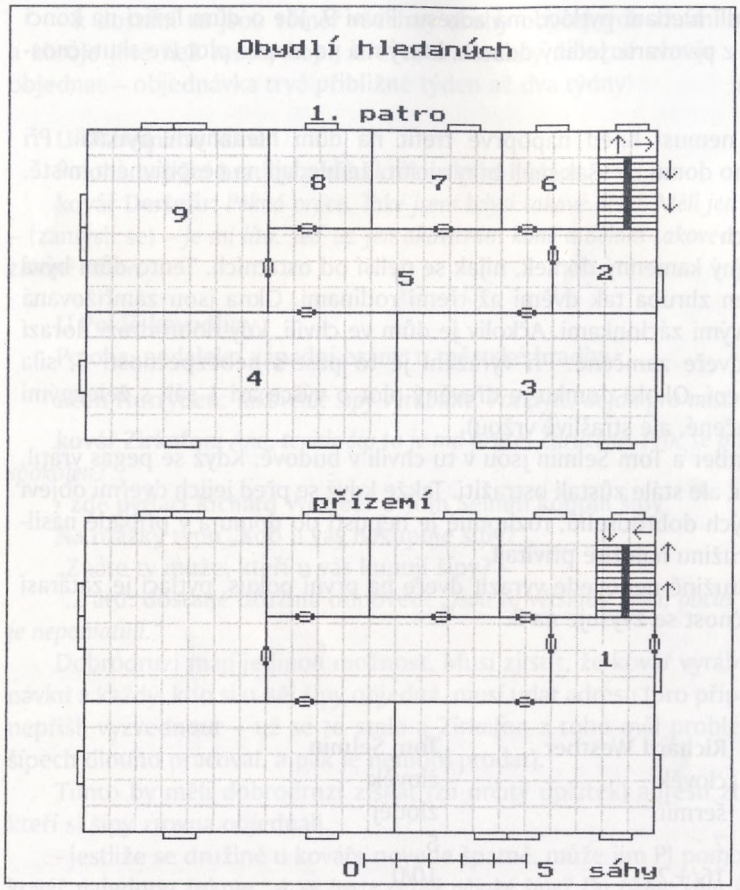
Bestiář

	Richard Westber	Tom Selmin
rasa:	člověk	člověk
povolání:	šermíř	zloděj
úroveň:	7	5
síla:	16/+2	10/0
odolnost:	17/+3	11/0
obratnost:	13/+1	17/+3
inteligence:	12/0	13/+1
charisma:	9/–1	12/0
životy:	62	24

Přízemí

1)

Stojíte v malé obdélníkové místnůstce. U zdi po vaší levici stojí dřevěná skříň a vedle ní se na zemi povaluji dva páry prodřených bot. Po vaší pravé straně stoupá schodiště kamsi nahoru.



Sotva si vaše oči přivyknou temnotě v místnosti, když se ozve slabé zadrčení...

- Tom Selmin je ukrytý ve stínu na plošince mezi částmi schodiště a vystřelil po někom z družiny (pravděpodobně po kouzelníkovi) ze své lehké kuše. Jakmile vystřelí, utíká po schodech do prvního patra a mizí v místnosti č. 4, kde je i Richard Westber.

- šipky na mapce ukazují směr chůze z daného patra do patra dalšího, mezi částmi schodiště je malá plošinka

- ve skříni jsou dva kožené kabáty

Přízemí budovy je kromě místnosti č. 1 neobývané. V některých světnicí se povalují rozbité kusy nábytku, prach a odpadky, jinak jsou prázdné. V pokoji nalevo od schodiště je otvor latríny.

První patro

2)

Místnost je prázdná, vedou z ní jedny dveře.

3) pokoj Toma Selmina

Ve světnici je šero. Uprostřed stojí kulatý stolek s židlí. U zdi naproti vám rozeznáváte obrysy postele a dvou skříní v rozích. Nalevo od vás stojí zrezivělá kamna s hromádkou naštípaného dříví.

- v jedné skříni je oblečení – většinou ošklivé hadry
- v druhé skříni je toulec s šípy, dlouhý luk, zlodějské náčiní, váček s 5 zl a 8md a lovecký oblek – zelený, vcelku slušný

4) Naslouchání: Přesouvání nábytku (60%)

Oba pytláci jsou ukryti v této místnosti. Dveře jsou zatarasené nábytkem. Při vyrážení je to past s nebezpečností 8, síla vyražení/nevyražení.

Muži zatarasili dveře, jednu ze skříní položili nedaleko dveří a udělali si z ní dobrý kryt. Jestliže družina vyrazí dveře, pytláci ze svého úkrytu za skříní vystřelí každý po jenom šípu. Tom má lehkou kuši a Richard dlouhý luk. Potom se budou bránit chladnými zbraněmi. Richard vlastní meč bastard a Tom má píku. Richard má na sobě kroužkové brnění, jeho spolubojovník kožené.

Popis místnosti hned po proražení dveří:

Pár kroků před vámi leží skříň a za ní se krčí dva muži. Náhle zadrnčí tětivy, muži vystřelili ze svých zbraní.

Jestliže si budou pytláci jisti převahou svého nepřítele (značná poranění, ap.), pravděpodobně odhodí zbraně a budou prosit o milost. Pokud je v družině kroll nebo velmi ošklivý barbar, nevzdají se, protože budou přesvědčení, že od takových monster je jim milosti nedostane.

Dveře byly zatarasené skříní a stolem. Ve skříni je váček s 9 zl, lovecký oblek, dýka, otupená šavle a toulec s šípy.

Ve skříni, za kterou byli pytláci ukryti, je špinavé oblečení.

Poznámka: Je zde možnost výhružkami přinutit zajaté pytláky, aby se sami přiznali, že pegasa postřelili. Zda se to družině povede, to závisí na PJ.

5)

Prázdná a temná místnost. Vede z ní sedmero dveří.

6)

Máte krásný pohled na špinavý otvor latríny.

7) koupelna

V jednom rohu světnice stojí velká železná vana a v druhém dřevěný sud plný vody. Okno nemá mříž.

- oknem se nahoru vynáší vědra vody

8) spíž

Hledíte do spíže. Podél stěn stojí mohutné police s potravinami všeho druhu.

- dá se tu nalézt sušené maso, trochu starší chléb, sušené ovoce, brambory, česnek, cibule, koření atd.

9) kuchyně

Uprostřed místnosti stojí velký obdélníkový stůl s několika talíři. Po vaší levici jsou velká kamna. Po vaší pravici se ke zdi tiskne řada drobných skříněk a stolek se škopkem vody.

- ve skříních je hliněné nádobí a dřevěné příbory

Závěr dobrodružství

K paláci se družina dostane sama nebo v doprovodu vojáků, na které může cestou narazit. Promluví se stráží ve věžích před řekou. Stráže budou po dobrodruzích požadovat důkaz toho, že si nedělají vtípky a že skutečně vedou pytláky.

Stačí, když ukážou muže a řeknou něco o druidovi nebo o šípu. Z věže vyšlou vojáci posla do paláce a asi tak po čtvrt hodině čekání, když družina odevzdá zbraně, bude v doprovodu skupiny ozbrojenců puštěna až na nádvoří, kde se setká s vrchním radním. Tam by měla družina podat důkazy. Po určité chvíli přijde i samotný pegas Kilkalop, aby důkazy potvrdil nebo vyvrátil.

Pegas ví, že pytláci byli dva, pozná šíp, kterým byl postřelen, a samozřejmě zná druida.

Mělo by stačit, aby družina ukázala šíp a toulec (toulce), který mohla najít v obydlí pytláků.

Radní se spokojí i s těmito titěrnými důkazy a vyplatí družině 500 zl za živé pytláky nebo 200 zl za mrtvé. Pakliže bude jeden mrtvý, zaplatí 400 zl. Jestliže družina přivede jen jednoho pytláka, stráže ho odvedou a radní nedá odměnu do té doby, dokud družina nepřivede i druhého. O ceně radní nehodlá smlouvat. Tím je dobrodružství u konce a družinu čeká příjemný pobyt v jedné z prvotřídní hospod Efebachu.

autor: **Bohuslav Pučan**

autor: **Lukáš Hlubek**

autor: **Hynek Švácha**

autor: **Filip Bečvář**

GameCon 2000

Radovan „Wulf“ Vlk

Na GameCon jezdím pravidelně od jeho prvního conání. S jeho minulými ročníky mám různé zkušenosti. Například ten loňský považuji za velmi vydařený. Ale hned na prvním GameConu většina programu začínala s různým zpožděním, od pěti minut do jedné hodiny. Jeden organizátor mě při registraci poslal ubytovat se do tělocvičny, která byla hned naproti registračním stolům (a která, jak jsem později zjistil, se využívala jako hlavní sál – probíhaly zde diskuse a MTG). Divil jsem se, že jsou kolem mě samý holky. O pár hodin později jsem se dozvěděl, že zde jsou ubytovány pouze účastníci dívčího orientačního běhu, akce, která s GameConem neměla absolutně nic společného. Přesto se mi ten ročník (jakožto i všechny další) líbil, ačkoli jsem do té doby byl zvyklý pouze na Dracon (který je považován za nejluxusnější con v ČR). Tenkrát jsem se totiž ještě bláhově domníval, že pro mou účast na conu je nejdůležitější jeho vzdálenost od mého bydliště …

Proto jsem přivítal, že tentokrát mohu poznat con i z odvrácené strany, ze strany Pána jeskyně. V mých vzpomínkách vypadal organizátor jako věčně uspěchaný tvor se skelnýma očima, smutným šklebem na rtech a nepřítomným výrazem ve tváři, zatímco PJ se podobal temné nestvůře se smutnýma očima, pod nimiž se rýsovaly fialové kruhy od nevyspání, s pochmurným úsměvem na rtech. Byl jsem tedy velmi zvědav, jaké to bude. Na GameCon jsem jezdil zejména pro jeho propracovaná dobrodružství (třeba to na prvním bylo naprosto úžasné). V naší skupině jsem PJ a tudíž si jako postava málokdy zahraji. Proto jsem se na každý GC vždy těšil.

Mé představy se začaly vytrácet asi tři týdny před začátkem GC, když jsem dostal první verzi jeskyně. Autor neměl příliš mnoho času na její dotažení k dokonalosti a tak jsme mnoho věcí museli řešit ještě na místě.

Cesta proběhla bez problémů. Když se PJové sešli a začali diskutovat (no … spíše hádat se) nad jeskyní, zjistilo se, že mají z dobrodružství daleko větší strach, než hráči. Mezitím jsem marně hledal jakéhokoliv organizátora. Ve tři hodiny měla začít prezentace, a stále nikdo nikde. Ve dvě dorazili Bouchi a Sansom se svými

drahými polovičkami. Měli problémy s autem, zarážející byl zejména poměr benzínu a vody, které museli lít do nádrže a chladiče. Nicméně dorazili. Sestavili počítač a začaly se tisknout štítky. Přestali jsme diskutovat nad jeskyní a zapojili se do příprav. Začátek se střídavě odsunoval, my jsme řezali štítky pro dosud nezaregistrované účastníky, skládali sáčky s materiály pro účastníky, řezali štítky s natisknutými jmény, organizátoři tiskli seznamy účastníků. Ve chvíli kdy pro PJe nebyla zrovna práce, několik z nás prokličkovalo davem hráčů, čelilo jejich nepřátelským pohledům a tvářilo se, že vůbec nejsou pídžejové, a vydalo se do města za nějakými pochutinami. Ještě sto metrů od DDM jsme se otáčeli a dávali pozor, jestli nás začátkuchtiví hráči nesledují.

Nakonec přibližně v šest hodin registrace začala. Hráči byli dobří, že ty tři hodiny přečkali bez újmy na zdraví (zejména újmy na zdraví organizátorů a PJů), určitě to nebylo lehké. Registrace během asi dvou hodin zdárně proběhla (což se o takovém Draconu říci většinou nedá), přičemž účastníků bylo přibližně stejně, jako účastníků letošního Parconu. Když stále žádní další organizátoři nepřicházeli, pochopil jsem, že ty čtyři (šílené?) osoby vážně asi organizují celý Gamecon samy, za což si získaly můj velký obdiv. Dík však pravděpodobně patří i osobám v pozadí, které pomáhají con připravit aniž by byly vidět.

Slavnostní zahájení proběhlo téměř na čas. Konečně jsme se ubytovali a v deset začala porada PJů. Ještě během porady doráželi poslední pracující PJové. Porada byla vzhledem k počtu diskutujících poměrně hlasitá, půl hodiny po půlnoci na nás dolétla vrátná abychom se ztišili. Teprve někdy po druhé hodině jsme odešli na kutě.

Mezitím ještě několik dobrovolníků pracovalo na schvalování osobních deníků. Je zajímavé, co si sebou některé postavy nesly. Nebyly to pouze netradiční zbraně (dlažební kostka, palička na maso, flakónek s mravenci, kladivo na štěpení atomů, chodcova válečná sekera, jaderná hlavice Titan, a jednoznačně nejhorší zbraň – vysílací práva na Esmeraldu), a kouzla (Prašť jako uhoď!), ale i zvířata (komár v kapse, mravenec plnící infantilní přání, gravidní bojová krysa, zubr v plastu), vozidla (těžce okovaný bojový buldozer, F22 raptor, U.S.S. Voyager s posádkou), ale i naprosté úlety (instantní MacGyver, většinový podíl akcií v JE Temelín, robertek, příručka mladého narkomana, zubní kartáček pro havrana, uzbekistánská filharmonie na CD, polární záře, lektvar neplodnosti, kamínek v botě, zrádce ve vlastních řadách, těhotenský test, deset zavařovacích sklenic, 8x letenka do druhého kola, 2x tým hráčů amerického fotbalu s instantním hřištěm a rozhodčím, blicí pytlík ČSA).

Ráno se začalo hrát. Poblíž Hardogu už čekala šedá mlha, pozůstatek po odletivších dracích, připravena zabít každého, kdo se k ní přiblíží. Postavy jí měly přijít na kloub. Všechna kritéria postupu zde vyjmenovávat nebudu, abych těm co to nehráli neprozradil příliš, jen řeknu, že pro postup bylo nutné najít klíče k dómu

a vstoupit do něj. Postavy měly ku pomoci i starou věštbu, která však paradoxně pomáhala spíše k jejich eliminaci.

Asi jsem měl štěstí na skupiny, ale všechny byly dobré. Také by i všechny tři postoupily, nebýt mého roleplayingu ... O roleplayingu by se možná chtělo někde někdy se rozepsat více, protože nemálo hráčů na mě hledělo, jako kdyby nikdy nic podobného nevidělo... Na druhou stranu, pravidla DrD k hraní rolí hráče příliš nesměrují ...

Když jsme se večer sešli kvůli určení postupujících družin, neměli jsme příliš těžkou práci. Třetina postav pomřela, třetina přivolala do Tarie nazpátek draky (sice tím možná pomohli jedné vesnici, ale ostatní města je za to příliš nemilovala), a tak postoupila zbývající třetina.

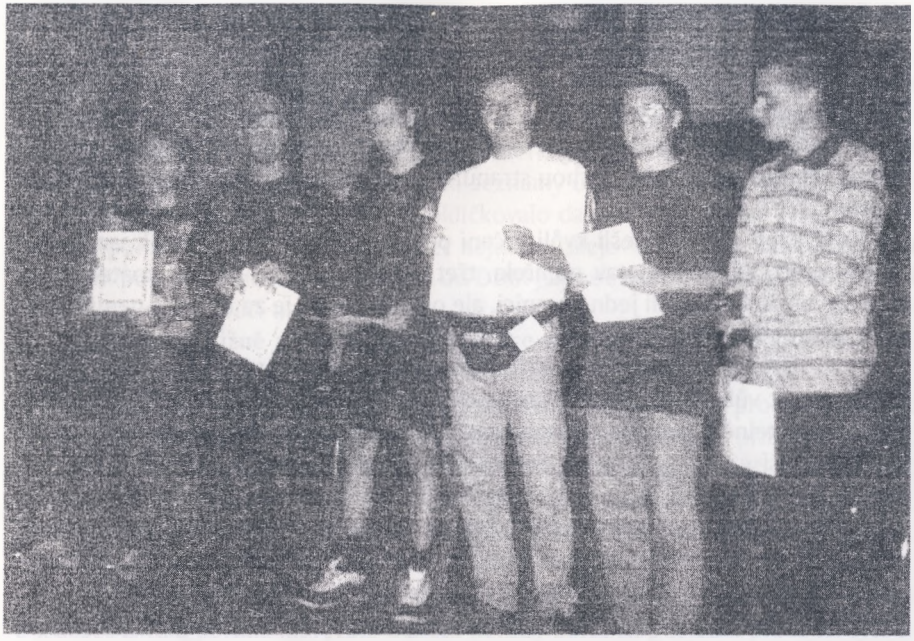
První den se hrálo, spalo, jedlo a dohadovalo se s ostatními PJi. Na žádnou jinou činnost vůbec nezbyl čas. Následující den byl již o trošku volnější, nicméně téměř neznatelně. Odehrála se druhá část dobrodružství (průchod dómem), při níž pomřela další část postav, a po ne nesnadné konzultaci o postupech přišla část třetí.

Zajímavé bylo, na čem všem družiny ztroskotávaly. Velmi často to bylo kvůli konverzaci s ghůly. Jedna družinka si stoupla do olejového jezírka s tím, že hodný ghůl jim umožní postoupit do další části podzemní říše, a nechali ghůla s pochodní přijít až k sobě ... (taková verze se traduje, jak to bylo přesně nevím, nerad bych dotyčné hráče urazil).

Do třetí části se dostali v podstatě všichni, kteří přežili (a nepřivolali přitom draky). Následovalo asi nejkrvavější dohadování se PJů a celkem se divím, že to hráči neslyšeli. Nakonec se na všechny sporné body našlo elegantní řešení a začalo se hrát.

Hráči měli posbírat všechny lebky a zničit je. Měli na to však jen omezenou dobu (což samozřejmě nevěděli, věděli jen, že draci o nich ví). Pak přiletěl moudrý drak s úkolem zničit je. Byl zde však ještě jeden háček, a sice žába žába šváb žába. Lidem z druhého GameConu asi nemusím vysvětlovat oč šlo. Pro ty ostatní dodávám, že tehdy jedna skupina rozbila Carvu, silně magický předmět, čímž uvolnila šílené množství magenergie. A ta se vybila do okolního prostoru formou náhodně vybraných kouzel, tenkrát většinou transmutačních. Výsledkem bylo, že se z postav stalo sedm žab a jeden šváb. A tentokrát? Ze všech hráčských skupin (!) účastnících se finále přežilo přibližně deset postav. Vítězové se velmi snadno určili (nejen) dle počtu zničených lebek a vyhrály skupinky, které měly na to, být nejlepšími z ČR. Poprvé v historii GameConu tak dostali všichni ocenění cenu in memoriam.

Pánové Jeskyní si oddechli, neboť všichni (PJové) přežili, a šli se ožrat. Večer se ještě hrála hromadná mafie. Také jsem si tam pěkně zahrál, ale když se následující den mí kamarádi podivovali nad tím, že jsem tak brzy vzhůru a ještě v poledne se



Sláva vítězům, čest pozůstalým.

mne vyptávali, jak se cítím, pochopil jsem, že roleplayingovat ožralého šišlavého skřeta v Palermu asi nebyl ten nejšťastnější nápad. Ráno se vyklidily koleje a po perličkách z dobrodružství začalo vyhlašování vítězů.

Když už se mluví o GameConu 2000, nelze se nezmínit o „nočním fotbalu". Sice jsem se dotyčné akce nezúčastnil, ani nevím, kdy byla, ale probíhalo to dle slov jednoho z účastníků zhruba takto: na čtvrtém patře se pár lidí trochu zbláznilo a začalo hrát s krabičkou od pití fotbal. Tropili dost hluku a tak na ně za chvíli někdo vlítnul a obořil se, proč nejdou blbnout ven. A tak šli... Většina v pantoflích a tričku ač venku lilo jak z konve. Hřiště bylo samá kaluž, ale to rozvášněný dav nezastavilo ... 40 hráčů se dle barvy triček rozdělilo na bílé a černé a začalo se hrát s pet flaškou od Aquily. Tmou se nesly výkřiky typu „Kde je hraničář, potřebuju vyléčit těžký zápal plic!" nebo „Já neumím plavat, pomoooooc" ... Hřiště osvětlovaly pouze blesky fotografů ... Vyhráli černí.

Co dodat na závěr? Ať žije GameCon 2001!

Výsledky turnajů na GameConu 2000

Mistrovství ČR v Dračím doupěti

1. místo
Ivo Brejšek, Štiřín
Miroslav Kodrla, Město Albrechtice
Jan Stoklásek, Brno
Zdeněk Stošek, Praha
Petr Šimůnek, Praha
Jaroslav Umlášek, Brno

2. místo
Martin Hanák, Veselí nad Moravou
Martin Iš, Veselí nad Moravou
Petr Jarolím, Veselí nad Moravou
Matouš Ježek, Jeseník
Patrik Petřík, Veselí nad Moravou
Vít Procházka, Veselí nad Moravou
Josef Straka, Jeseník
Ondřej Vaněk, Hodonín

3. místo
Vladan Rychtařík, Brno
Radek Adamec, Brno
Tomáš Kouřil, Brno

Petra Pikartová, Adamov
Petr Pouchlý, Adamov
Radim Vítek, Brno

Talisman Standard
1. Tomáš Lukačina, České Meziříčí
2. Marek Bradávka, Brno
3. Jakub Růžička, Praha

Talisman Double
1. Lukáš Kučera, Praha
2. Martin Landa, Praha
3. Oldřich Hanton, Praha

BattleTech Standard
1. Petr Král, Praha
2. Martin Toman, Jindřichův Hradec
3. Karel Urban, Praha

BattleTech 3D
1. Martin Andrešič, Kyjov
2. Radim Mec
3. Robert Blahynka

Aréna Double
1. Josef Sladký, Rokycany + Petr Janda, Rokycany
2. Jan Kačor, Ostrava + Petr Košák, Ostrava
3. Karel Urban, Praha + Jakub Kocanda, Praha

Aréna Single
1. Petr Janda, Rokycany
2. Jan Konečný, Kvasice
3. Luděk Bohucký, Ostrava

Vedlejší turnaje
Talisman Základ – Pavel Hamřík, Brno

Časopis Dech draka vyhlašuje 10. ročník soutěže „O spár Zlatého draka“

1) Soutěž „O spár Zlatého draka“ je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Mapy musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat celkem tři totožné exempláře své jeskyně. Příspěvek může být zaslán též na disketě – text ve formátu ASCII, T602 nebo RTF, obrázky ve formátu BMP, PCX, TIFF či DNG. K disketě přiložte kontrolní výtisk.

4) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

5) Uzávěrka soutěže je 31. prosince 2000.

Příspěvky označené „Zlatý spár“ zasílejte na adresu:
Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne na GameConu 2001. Soutěžící, kteří se umístí na prvních třech místech, obdrží hodnotné ceny z produkce nakladatelství Altar a předplatné Dechu draka na rok 2001.

O spár Zlatého draka '99

V tomto ročníku se sešlo tentokrát pouze 11 příspěvků, předběžným výběrem prošlo 7. Mezi nimi porota rozhodla takto:

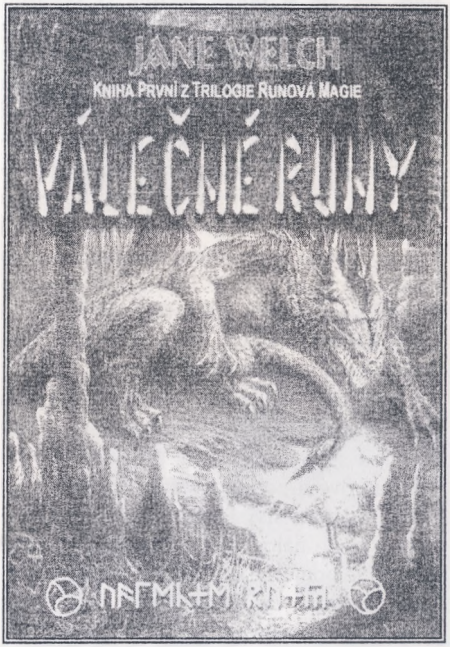
1. místo: Daniel Mentlík – Modrá horečka
2. místo: David Zbíral – Zavrženíhodný únos Nataši Igorovny
3. místo: Martin Doležal – Efebachský pegas

Na dalších místech se bez určení pořadí umístily příspěvky Hledání pravdy (Josef Kratochvíl), Hrůza ve městě Caen (Jan Šlechta), Malrein (Martin Jurica), Prokletí ostrova Oraklion (Miroslav Sečkář).

Všem zúčastněným děkujeme a budeme se těšit na jejich příspěvky v dalším ročníku „Zlatého spáru“.

Recenze

Válečné runy



Ačkoli je léto jako obvykle na nové tituly velmi skoupé, přece jen se pár nových knih na pultech knihkupců objevilo. Jednou z nich jsou Válečné runy od Jane Welch a jedná se o první díl trilogie – fantasy se v menších počtech svazků snad ani už nepíše.

Samotný děj i úvodní zápletka jsou sbírkou všemožných klišé, které jste už určitě někde četli. Barbarské kmeny obývající severskou tundru se spojují pod vládou brutálního vojevůdce Morbaka, který je také samozvaným nejvyšším knězem neméně brutálního boha Vaal-Peora. Shromážděné kmeny seveřanů se vydávají na jih v síle sto dvaceti tisíc mužů. Cílem není nic menšího než dobytí a ovládnutí celého světa. Jako první překážka jim však v cestě stojí obléháním nikdy nepokořená pevnost Torra Alta, která byla vystavěna před tisícem let na vrcholku skalnaté hory, kde kdysi žili obávaní draci. Obránci pevnosti však již po tři sta let žijí v míru, zleniveli a přestali uctívat bohyni, již je Torra Alta zasvěcena. Do toho všeho ještě nemalou měrou zasahují pohanské artefakty, z nichž nejmocnější měsíční kámen nazývaný Oko druidů je klíčem k vítězství jedné nebo druhé strany.

Jak je zřejmé z výše uvedeného, velkého překvapení se v ději zkrátka nedočkáme. Byť je kniha napsána čtivě, chybí jí alespoň malý kus inovace. Všechno, co tu najdete, se zkrátka už někde objevilo. Do role hrdiny je postaven, jak už to v podobných trilogiích bývá, nedospělý čtrnáctiletý chlapec Casper, který má samozřejmě jako jediný magickou schopnost plně proniknout do klíčového artefaktu příběhu – Oka druidů. Casper je téměř na začátku knihy unesen i se svým o tři

roky starším strýcem Halem a kniha se odehrává v klasickém duchu putování někam za účelem, který se objeví v pravou chvíli. Klíčové momenty se často dějí pomocí náhody, která spíše, aby překvapovala, docela rozčiluje. Magie, která je kořením každého fantasy příběhu, se koncentruje jak v pohanských artefaktech, tak v rituálech dvou kněžek, které se ke Casperovi s Halem po cestě náhodou přidají (klišé číslo čtyřicet dva). Kněžky ke kouzlení často používají magické runy, ale jak si pořád stěžují, ty opravdu mocné jsou ztraceny v proudu času (což bude asi příprava na další díly trilogie). Samotné rituály kněžek jsou silně ovlivněny keltskou kulturou, navíc se autorka mermomocí snaží evokovat ve čtenáři nějaký konflikt s křesťanstvím – to je knize nazýváno novým náboženstvím s jediným mírumilovným bohem a kněžky se do něj často navážejí stylem: „Tvůj bůh je bezmocný a v ničem ti nepomůže. Jen naše bohyně to dokáže." Do všeho je líčeno Casperovo váhání a poznávání sama sebe a jako další z mnohých klišé jeho vzplanutí k mladé kněžce a neustálé žárlení na Hala.

Celkový styl psaní trochu připomíná Williamse a jeho *Trůn z dračích kostí*. Přese všechno zmiňované jsou ale *Válečné runy* docela čtivé a pohodový zážitek podporuje také nakladatelství Fantom příjemnou sazbou a dokonalou korekturou. Závěrečné shrnutí je poměrně dvousečné. Pokud je fantasy literatura vaším koníčkem, dalo by se o koupi této knihy uvažovat, ale v případě, že si vybíráte pár titulů do roka, zdá se mi cena šesti set korun za tuto průměrnou trilogii, která žánr žádným způsobem neobohacuje, příliš vysoká.

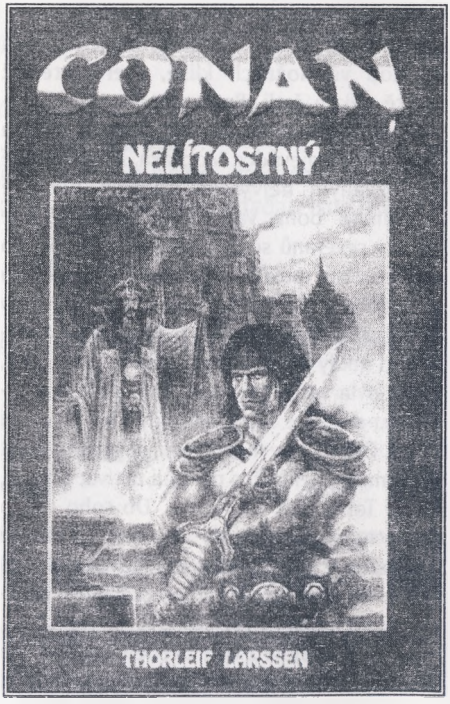
Jane Welch: Válečné runy. Přel. Martin Hurtík. Obálka Jan. P. Krásný. Ostrava, FANTOM Print 2000. 469 s. 199 Kč.

Miroslav Krupa

Další v řadě

Tak tu máme nového Conana, a tentokrat dokonce ze skoro domáci dílny – Thorleif Larsenn publikuje i pod jmenem Juraj (Ďuro) Červenák. Upřímně se přiznam, že (po zkušenostech) přistupuju ke každému novému napodobiteli R. E. Howarda s nedůvěrou – uznávám komerčnost takového přístupu, vždyt prorazit s novou postavou je mnohem mnohem těžší, proč tedy nepoužít osvědčenou značku, ale potom dostát takovému závazku... uvidíme.

Příběh samotný nas zavede do Vysočiny, kde se Conan spolu se svým novým společníkem Ergilem připlete do boje zdejších klanů s obnoveným kultem temné bohyně Elderoth (jejíž obřady jsou skutečně velmi zvrhlé:). S pomocí se mohou spoléhat pouze



na Lugha Havrana, který, ač byl kdysi obyčejný smrtelník, nyní stojí jako bůh právě proti zvrácené Elderoth.

Vlastně příběh o Conanovi vůbec není – působí zde většinou jen jako „deus ex machina", či jako druhoplánový bijec, který řeší problémy, na které Ergil sám nestačí – to je totiž skutečný hlavní hrdina této knihy. Potomek Tygora Zabíječe, prvního pokořitele temné bohyně, na počátku trochu nesmělý a zmatený, ale po zasvěcení se stává skutečným fantasy hrdinou s kouzelným mečem a bohem za zády...V podstatě je v knize z Conana pouzito jen klišé – jeho jméno a prostředí, Conan sám zde působí neosobně a moc se tomu Howardovu nepodobá (bojuje za ideály, či prostě jen aby bojoval a neptá se po žádné odměně:).

Kniha samotná je psána velmi čtivě – vytknul bych autorovi pouze skutečně nepříjemný zvyk končit občas odstavce uprostřed věty, snad myšleno jako prostředek gradace; dost mě to rušilo. V podstatě jde o celkem působivou fantasy, která pro sebe Conana vůbec nepotřebovala; kdyby se jmenoval jinak a trošinku se změnilo prostředí, asi by to příběhu nijak neublížilo. Thorleif Larssen už není zrovna zelenáč a je to na jeho tvorbě vidět.

Nová kniha mladého nakladatelství Brokilon stojí za přečtení – nejde sice o žádný bestseller, ale příběh si vas podrží a své tempo nepustí až do konce. Pro sběratele Conana (ty, kteří si nenechaji ujít nic s jeho jménem) to bude povinností – a bude patřít do té lepší poloviny jejich sbírky (což ale vpravdě nemusí být až takový problém:).

Thorleif Larssen: Conan nelítostný. Přel. Anežka Bornová. Obálka Jan Patrik Krásný. Ostrava, Brokilon 2000. 274 s. 168 Kč.

-san-

Příběhy od Oplzlého jednorožce

Abychom mohli napsat fantasy povídku nebo román, obvykle musíme mít svět, do kterého zasadíme postavy a ve kterém se bude příběh odehrávat. Robert Asprin to ale udělal jinak. Vytvořil svět, který potom dal k dispozici ostatním autorům. Ti si vymysleli každý svého hrdinu, Asprin charakteristiky postav sesbíral a všem autorům rozeslal. Každý autor pak tento seznam použil k napsání jedné povídky. Jednotlivé povídky jsou sestaveny do antologie, která ač od různých spisovatelů, odehrává se celá v jednom světě a jednotlivé povídky jsou dějově provázány.

Příběhy se opět odehrávají ve městě Asylum, tentokrát však z velké části v po-

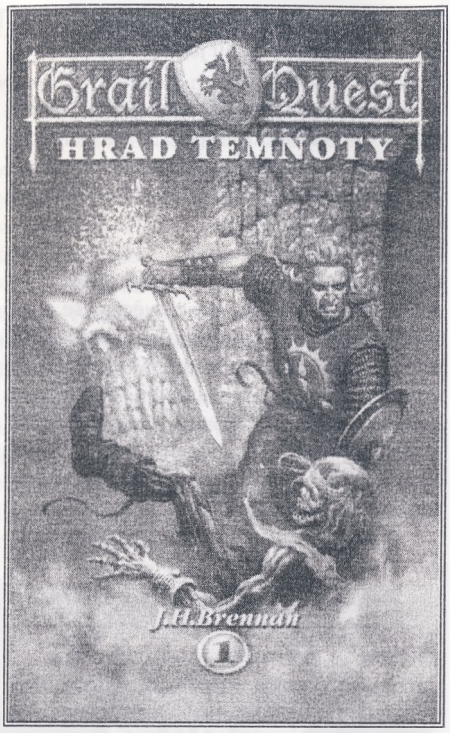
pulární hospodě U oplzlého jednorožce. Jednorožec v minulé knize přišel o svého hostinského a proto zde panuje jakési bezvládí – schází se tu různá individua a podezřelé existence, což ovšem nebrání vypravěči Hakimovi, aby tady nesbíral materiál pro své příběhy. Ve městě žije záhadný Purpurový mág, v jehož věži se údajně skrývají pohádkové poklady a v katakombách zrušeného chrámu mizí lidé. Mnoho lidí se snaží získat návod na výrobu legendární Enlibarské oceli a bohové občas navštěvují obyvatele v liské podobě – dokonce v jejich ložnicích. I neúplatní císařští Ďasové občas mohou vzít spravedlnost do svých rukou a platí zde jedna zásada – i když jste oblíbencem nějakého boha, musíte vědět, že pýcha předchází pád a pokud se chodí se džbánem pro vodu příliš dlouho, ucho se utrhne.

V antologii je celkem sedm zdařilých povídek. *Oplzlý jednorožec* úspěšně navazuje na první část antologie, nazvanou pouze *Svět zlodějů* a nám nezbývá než čekat, že i třetí plánovaná část nám nabídne povídky alespoň ve srovnatelné kvalitě s předchozími díly.

Robert L. Asprin & Lynn Abbey: Příběhy od Oplzlého jednorožce. Překlad: Pavel Vohlídka a Hana Ederová. Obálka: Garry Ruddell. Plzeň, Perseus 2000. 285 s. 159 Kč.

Angel

Hrad zloděje prasat



Gamebook *Hrad temnoty* je prvním z nové série GrailQuest. Hráč je zde v roli kluka jménem Pip. Narodil se ve vesnici nedaleko Camelotu, v říši, které vládne král Artuš – v Avalonu.

Avalon je ohrožován zlým čarodějem Ansalomem, který provádí opravdu ďábelské kousky – kazí lidem úrodu, vysouší jim hradní příkopy a hlavně krade prasata! Své hrozné počínání zakončil tím, že unesl královnu Guineveru. Čaroděj Merlin si Pipa zavolal do svého kouzelného hrádku a pověřil ho úkolem Artušovu manželku zachránit. Dokonce ho vybavil pár útočnými kouzly, léčivými prostředky, brněním z dračí kůže a mečem, který se jmenuje Excalibur Junior.

Takže Pip posléze prochází hrozivým hradem čaroděje Ansalona, vraždí jeho služebníky a řeší různé hádanky a úkoly. Nakonec stane tváří v tvář samotnému Zloději prasat, zabije ho, zachrání Guineveru a získá Ansalonův poklad.

Co dodat? Pokud vás nebaví jen vraždit nebohé nestvůry a raději byste je ukecali, bude pro vás tento gamebook skvělou koupí. Pokecáte si s pavoučicí, oživíte ďábla a vzápětí budete vychvalovat jeho básnické umě-

ní; Merlin není žádný mocný kouzelník, ale starý popleta; první, s kým bude Pip bojovat, není zombie nebo něco takového, ale klučina o tři roky starší než on, atd. atd.

J. H. Brennan: Hrad temnoty. Přel. Josef Hořejší. Obálka Ciruelo Cabral, ilustrace S. Mikušová. Frenštát p. R., Polaris 2000. 182 s. 95 Kč.

Štěpán Hrouda

Drakobijci podruhé

SFK Atair a klub Hexaedr každoročně vyhlašují literární soutěž O železnou rukavici lorda Trollslayera pro začínající spisovatele fantasy literatury. *Drakobijci* jsou sborníkem patnácti nejlepších povídek, které prošly soutěží, a navíc je zde také povídka hostujícího Vladimíra Šlechty.

Práce soutěžících autorů jsou vážné i humorné. Znáte jistě klasickou pohádkovou scénu o princovi nebo princezně, proměněných v žábu. Ale co když je to naopak? Urážet hrdiny se nevyplácí a nepomůže vám ani to, že jste šašek, od kterého se takové věci čekají. Hrdinní rytíři plní ideálů často propadají krásným očím čarodějek a jejich svodům, hobiti jsou jako vždy stvořeni pro jídlo a pití a ne pro dobrodružství. Samozřejmě v antologii najdeme také draky, a to hned v několika povídkách.

Zkrátka, nejlépe uděláte, pokud si *Drakobijce* přečtete sami, stojí to za to. Nezbývá než doufat, že autoři, kteří prošli sítem soutěže, budou dále publikovat a že za rok můžeme očekávat další stejně vydařené *Drakobijce III.*

Drakobijci II. Obálka Ondřej Mašek. Praha, Straky na vrbě 2000. 249 s. 125 Kč.

Angel

ČERNÝ RYTÍŘ

největší zásilková služba s hrami v ČR

napište si nebo zatelefonujte o ceník karet a zboží, který vám zdarma zašleme

karetní sběratelské hry, hry na hrdiny, hry s miniaturami, deskové a klasické hry
navštivte náš obchod, rádi vám všechny hry vysvětlíme
a pomůžeme s jejich výběrem

k dispozici jsou vám dvě místnosti pro hraní her, vstup zdarma
čtvrtá zastávka z centra tramvají 3 a 11, směr Bystrc
otevřeno 13 – 18 denně krom neděle

Černý rytíř, Chládkova 3, 616 00 Brno - Žabovřesky
tel. 05/41214860 (13 – 18 hod), e-mail: isi@volny.cz

Mistrovství v BattleTechu a Aréně

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Letošní výsledky

Mistrovství ČR v BattleTechu
1. Petr Král, Praha
2. Jiří Zouhar, Praha
3. Zdeněk Pozděna, Hronov

Mistrovství ČR v Aréně
1. Michal Celunda, Rokycany
2. Jakub Rataj, Rokycany
3. Jiří Zouhar, Praha
4. Filip Kábrt, Praha

Pro příští rok opět počítáme se stejnými akcemi. Budou probíhat dlouhodobě podobnou formou, jako jsou pásmové a mezipásmové turnaje v šachu. Účastníci obou turnajů budou rozděleni do skupin podle místa bydliště. Hráči ve skupině se budou muset sami na základě dodaných adres a telefonů zkontaktovat a sehrát v příslušném kole každý s každým dva zápasy, a to v době, kterou si hráči sami dohodnou. Důležité pouze bude, aby všechny zápasy byly odehrány do uzávěrky příslušného kola stanovené organizátorem. Není tudíž třeba obávat se nějakých shora nařízených striktních termínů. Pro první kolo počítej s dojížděním cca 50 km, záleží na počtu účastníků a jejich plošném rozložení.

Rozdělení do skupin a stanovení termínů jednotlivých kol bude provedeno až po definitivní uzávěrce přihlášek. Přesné propozice dostanou přihlášení poštou

nebo e-mailem. Zde jen tolik, že v prvním kole budou scénáře jednodušší, v dalších kolech se obtížnost bude stupňovat.

Je samozřejmě možné zúčastnit se obou akcí současně. Nejlepší čtyři z každého Mistrovství budou opět pozváni na finále na GameCon.

Máš-li o tuto akci zájem, vyplň prosím níže uvedenou přihlášku a pošli ji na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Přihlášku je možné poslat i prostřednictvím WWW stránek Altaru (`http://www.altar.cz`). Pokud se přihlásíš závazně a seznáš, že se z nějakých důvodů nebudeš moci zúčastnit (přece jen do začátku turnaje zbývá ještě dost dlouhá doba), nezapomeň nám to neprodleně oznámit.

Uzávěrka závazných přihlášek je 15. 11. 2000 (tj. je nutné poslat přihlášku tak, abychom ji k tomuto datu měli v ruce, v případě krajní časové nouze se lze přihlásit i telefonicky 02 / 727 43 771, 727 37 522), během druhé půlky listopadu bude provedeno rozdělení hráčů do skupin.

Přihláška

Přihlašuji se ○ předběžně — ○ závazně

na Mezinárodní mistrovství ČR v ☐ BattleTechu

☐ Aréně

Jméno: . . . . . Příjmení: . . . . . .

Ulice a číslo: . . . . . .

Obec: . . . . . PSČ: . . . . . .

Tel. (vč. předvolby): . . . . . E-mail: . . . . . .

Rok narození: . . . . . .

Herní oblast (v případě, že není totožná s bydlištěm, např.

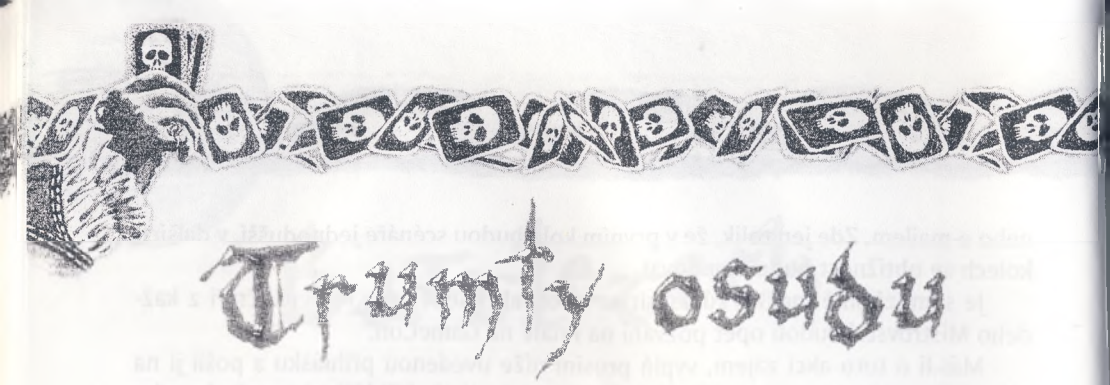
u studentů na internátě nebo na kolejích): . . . . . .

Mohu u sebe nechat přespat . . . . osob(y), které si přivezou

vlastní spacák, ev. karimatku.

Jsem ochoten dojíždět cca . . . . . km.

Datum: . . . . . Podpis: . . . . . .



To nejlepší z letošní sezóny

Ivan „Isič“ Stanoev

Cože, říkáte si, máme za sebou sotva polovinu roku a já jsem se tady rozhodl rekapitulovat letošní rok. Jenže v Magicu se sezóny počítají přibližně stejně jako ve škole, a to hned ze dvou důvodů. Jednak v srpnu probíhá Mistrovství světa, které je vyvrcholením série profesionálních turnajů, a především na podzim vychází vždy nová samostatná rozšiřující sada. Ano, je to tak, již 23. září si budete moci zahrát na preview turnajích s novou rozšiřující sadou **Invasion**. Na tu pak naváží další dvě menší sady **Planeshift** a **Apocalypse**. V prodeji by měla být tado sada někdy od 7. října a od 1. listopadu nahradí na turnajích typu II edice Urza's Saga, Legacy a Destiny. O tom, jaké změny se dají očekávat v sestavě balíku a co nového přinese Invasion si povíme příště, v tomto čísle se podíváme, jaké balíky byly populární v této sezóně na třech nejrozšířenějších formátech: Extended, Masques blok a Standard (neboli Typ II).

Extended

Na tomto formátu jsou povoleny karty ze všech expanzí, které vyšly od **Ice Age** (včetně) a základní sady **5th Edition** a **6th Edition** a k tomu ještě duallandy z **Revised**, díky kterým se na tomto formátu dají hrát bez problémů vícebarevné balíky.

Nejvýznamnějším turnajem v tomto formátu byl Pro Tour v Chicagu, který proběhl na podzim 99. K vidění bylo opravdu množství různých balíku, nejpopulárnější byla asi strategie postavená na kartách *Survival of Fittest* a *Recuring Nightmare*, které v **Masques** přibyl *Squee*, díky čemuž i tak hodně silný *Survival* ještě posíli. Na druhém místo se nakonec probojovala čistě černá Necropotence s jedenácti kouzly, která se dají hrát zadarmo (4 x *Unmask*, 4 x *Contagion* a 3 x *Spinning Darkness*). Vítězem turnaje se stal Američan Bob Mahrer s pětibarevným kontrolem postaveným kolem karet *Oath of Druids* a *Enlightened Tutor*.

Chicago ale především ukázalo obrovský potenciál různých kombo balíků využívajících *Necropotence* na nalezení potřebných karet, jako třeba Necro s kombinací *Enduring Renewal* + *Goblin Bombardment* + artefaktová nestvůra za 0 man. Na Grand Prix a kvalifikačních turnajích, které následovaly po tomto Pro Touru pak hrací pole zcela ovládl nový balík postavený kolem kombinace *Donate – Illusions of Grandeur*. Nejprve vyložíte *Illusions*, která vám přidá 20 životů a potom ji darujete soupeři. Ten jakmile nezaplatí kumulativní upkeep, ztratí 20 životů. *Necropotence* slouží opět k vyhledání karet a navíc poté, co vyložíte *Illusions* si prakticky zadarmo můžete dobrat dvacet karet. Nesmí chybět *Demonic Consultation* na dohledání potřebných karet, *Dark Ritual* a *Mana Vault* na urychlení a *Duress* s *Force of Will* proti soupeřovým *Disenchantům* a *Counterspellům*.

Tento balík nakonec vedl DCI k zákazu *Mana Vaultu* a *Dark Ritualu* na Extended. Tím byly výrazně oslabeny všechny balíky s *Necropotencí* a většina kombo balíků a tak se hodně změnila i sestava balíku. Asi nejvíc vydělaly různé balíky využívající *Survival* a *Squeeho*, ať už klasické černo-zelené s *Recuring Nightmare*, modro-zelené

COUNTER-SLIVERS

4 Acidic Sliver
4 Crystalline Sliver
4 Hibernation Sliver
4 Muscle Sliver
3 Winged Sliver
3 Demonic Consultation
3 Seal of Cleansing
2 Duress
3 Swords to Plowshares
4 Counterspell
4 Force of Will
4 City of Brass
3 Flood Plain
2 Gemstone Mine
2 Scrubland
1 Tropical Island
4 Tundra
4 Underground Sea
2 Undiscovered Paradise
1 Volcanic Island

SIDEBOARD
1 Swords to Plowshares
1 Seal of Cleansing
4 Pyroblast
4 Hydroblast
2 Perish
3 Phyrexian Furnace

RISING WATERS

4 Rising Waters
4 Waterfront Bouncer
4 Troublesome Spirit
1 Rishadan Airship
3 Stronghold Zeppelin
4 Thwart
2 Daze
2 Spiketail Hatchling
1 Foil
4 Gush
4 Chimeric Idol
22 Island
1 Rath's Edge
4 Eye of Ramos

SIDEBOARD:
3 Rishadan Airship
2 Saprazzan Outrigger
1 Stronghold Zeppelin
1 Daze
2 Submerge
1 Bribery
2 Distorting Lens
1 Island
2 Flowstone Armor

s přerušováním a *Tradewindy* nebo červeno-zelené se *Stormdindem*. Jejich největší a skoro jedinou slabinou totiž bývaly vždy různé kombo balíky. Z rychlých balíku zůstává populární fritka s kartami jako *Jackal Pup*, *Cursed Scroll*, *Fireblast* a *Ball Lightning* a zelená mašina se spoustou nestvůrek za jednu manu. Klasikou je bílý weenie s protekčními nestvůrami, do kterého můžete díky *Tithe* zapojit i nejlepší karty z ostatních barev. Z obranných balíků zůstává populární *Oath of Druids* a čistě modrý přerušovací balík. Ani kombo balíky není možné úplně odepisovat, stále se dají hrát *Illusions* s *Donate*, i když ztratily dost na rychlosti, nebo *Replenishe* s kombinací *Pandemonium* + *Saproling Burst*.

Mým favoritem na tomto formátu jsou ale CounterSliveři. Obrovskou výhodou tohoto balíku je jeho univerzálnost, díky levným a rychlým sliverům můžete velmi rychle zvítězit a díky přerušování můžete stejně dobře přejít do obranného módu a díky *Demonic Consultation* si najdete v každé situaci kartu, kterou potřebujete nejvíc.

Masques blok constructed

Na tomto formátu se smí hrát pouze karty z **Mercadian Masques**, **Nemesis** a **Prophecy**. Nejvýznamnějším turnajem byl Pro Tour New York, který proběhl na jaře toho roku a hrálo se tedy ještě bez **Prophecy**. Ukázalo se, že tento formát se příliš nevydařil a jednotlivé barvy jsou v něm hodně nevyvážené. Turnaji jednoznačné dominovaly bílé balíky s rebely, které tvořily více než 40% hracího pole a do první osmičky se jich dostalo šest! Jediným vážným konkurentem se ukázala modrá postavená kolem karty *Rising Waters*, právě s tímto balíkem nakonec zvítězil Nor Sigurg Eskard. Jen tak pro zajímavost, všechny balíky dohromady obsahovaly více *Rishadan Portů* než hor!

DCI proto zakázala pro tento formát karty *Rishadan Port* a *Lin Sivvi* (na dvojce se ovšem tyto karty mohou hrát dál). K tomu přibyla **Prophecy**, která přinesla pár nových karet, byť se ukázalo, že je z trojice povolených edic nejslabší. Díky těmto změnám jsme se tak nakonec dočkali celkem vyrovnaného formátu, kde proti sobě bojují nestvůry a ne žádné kombo balíky, které zabíjejí ve třetím kole.

Stále nejpopulárnějším balíkem zůstávají rebelové, a to jak čistě bílí, tak bílo zelení. Z bílých karet patří na tomto formátu kromě samotných rebelů k nejlepším *Reverent Mantra*, *Paralax Wave*, *Wave of Reckogning*, *Mageta, the Lion* a *Seal of Cleansing*. Zelená se hraje pro *Blastoderma*, *Saproling Burst* a blokera rebelů – *Silt Crawlera*.

Populární je také černo–zelená se spoustou zabíjení a stejnou sestavou zelených nestvůr. Dále černý kontrol s kartami jako *Trashing Wumpus* a *Massacre*, modrý balík se spoustou letců a *Coastal Piracy*, červeno-zelený útočný balík a bílo-modrý balík s přerušováním a kartami jako *Wave of Reckogning* a *Blinding Angel*.

Můj tip na nejlepší balík jsou *Rising Waters*, které nejdete u tohoto článku. Díky tomu, že se na tomto formátu hrají většinou karty za 3–5 man, dokáže *Rising Waters* soupeře natolik zpomalit, že mu stíháte všechny karty přerušovat nebo vracet do ruky *Waterfront Bouncerem*. Navíc v něm nechybí několik rychlých nestvůr, takže se dá snadno přejít do útoku a dokážete s přehledem vyhrát i bez *Rising Waters*.

Standard (Typ II)

Standard je zdaleka nejrozšířenější formát, na kterém jsou povoleny karty z posledních dvou bloků (Saga–Legacy–Destiny, Masqeus–Nemesis–Prophecy) a posledního vydání základní sady (6th Edition). Nejdůležitější turnaje v tomto formátu jsou Mistrovství republiky, Evropy a světa, které bývají vyvrcholením sezóny.

Po vydání **Nemesis** ovládl turnaje balík postavený kolem karty *Replenish* a enchantmentů jako *Parallax Wave* a *Parallax Tide*. Převaha této strategie vedla ale k tomu, že se každý proti ní začal zaměřovat. Modré balíky začaly hrát ještě více přerušování než dříve, na popularitě získal *Tangle Wire* a vznikl nový balík postavený hlavně proti *Replenishům* – Trinity green. Skoro dvě třetiny tohoto balíku tvoří manové zdroje: země a karty jako *Rofellos*, *Llanovar Elves*, *Birds of Paradise*, *Priest of Titania* a *Gaea's Cradle*. Zbytek balíku tvoří především karty na likvidování manových zdrojů soupeře – *Plow Under*, *Rishadan Port* a *Tangle Wire*. K zabití pak slouží *Deranged Hermit* v kombinaci se *Skyshroud Poachers*, případně *Blastoderm* a nesmí chybět ani *Masticore*.

Národní mistorvství pak ukázaly, že žádný z těchto balíku nemá jednoznačně navrch. Někde zvítězily *Replenishe*, někde zase zelená, kterou ale zase porážely červené balíky s kartami jako *Cave-Inn*. Dalším významným turnajem bylo Mistrovství Evropy, na kterém se již smělo hrát s **Prophecy**. Jak se však ukázalo, na složení balíků měla tato edice minimální vliv ,a tak se zde objevovaly stejné balíky jako na národních

mistrovstvích. Zvítězily nakonec *Replenishe* a na druhém místě skončila zelená mašina, což byly zároveň i dva nejhranější balíky. Jedinými kartami z **Prophecy**, které byly občas k vidění, jsou *Foil*, *Rhystic Lightning*, *Veteran Brawlers* a *Wild Might*.

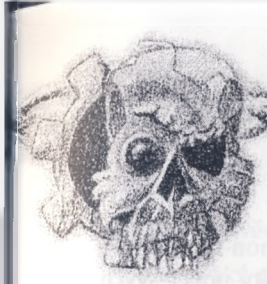
Po Evropě následoval vrchol sezóny, kterým bylo Mistrovství světa v Bruselu. To se hraje ve třech formátech – Standard, Booster Draft a Masques blok, finálová osmička pak hraje opět Standard. Ani tento turnaj nepřinesl žádný nový překvapivý balík a hrací pole bylo velmi rozmanité, žádný balík nehrálo více než 15% hráčů. Nejpočetnější byl opět *Replenish*. Po něm následovala zelená. Buď klasická zelená mašina, pochopitelně s *Tangle Wire* a *Wild Might* nebo Trinity. Více než Trinity byla ale k vidění její dvoubarevná verze s červenou, která díky *Arc Lightningu* má větší šanci proti stejnému balíku a díky *Avalanch Riderům* je možná ještě lepší proti *Replenishům*. Občas vám ale nemusí přijít mana správné barvy. Velmi rozšířené byly také modré kontroly, jež byly k vidění ve dvou variantách. Accelerated blue, využívající *Grimm Monolith* k rychlému zahrání karet jako *Morphling*, *Treachery* a *Stroke of Genius*, a varianta s *Thieving Magpie*, ve které se hraje více přerušování a *Seal of Removal*. Červenou zastupovaly balíky zaměřené na ničení zemí, klasická fritka nebo artefaktové balíky s *Wildfire*. K vidění byly i balíky s rebely, jen černá se hrála minimálně.

Jediným překvapením turnaje byly *Tinkery*, sice se zdaleka nejedná o nový balík, ale přece jen se s ním tolik nepočítalo. Ve finále se nakonec střetli dva američtí borci – Jon Finkel a Bob Mahrer, oba hrající *Tinkery*. Vítězně z tohoto souboje nakonec vyšel po těsném vítězství Jon Finkel, jednoznačně nejlepší hráč současnosti, který kromě MS vyhrál ještě Mistrovství Ameriky a suverénně vede v tabulce celoživotních výher.

TINKER

4 Metalworker
4 Thran Dynamo
4 Grim Monolith
4 Tinker
4 Brainstorm
4 Tangle Wire
4 Voltaic Key
4 Phyrexian Processor
4 Masticore
1 Crumbling Sanctuary
1 Mishra's Helix
1 Phyrexian Colossus
4 Rishadan Port
4 Saprazzan Skerry
4 Crystal Vein
9 Island

SIDEBOARD:
4 Chill
4 Annul
4 Miscalculation
2 Rising Waters
1 Mishra's Helix



Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Nový Svět na levoboku

Jindra Čadík

Ano, řítí se na nás, hráče Warhammeru (fantasy) mnoho novinek. Nová edice pravidel (šestá). Zatímco změny mezi čtvrtou (krabice s High Elfy a Gobliny) a pátou (Lizardmen a Bretonnia) byly jen velmi kosmetické, nová pravidla, která mají vyjít někdy v průběhu podzimu, budou více než jiná.

Změny, které nás čekají, by se daly popsat jedním slovem. Oslabení. Všechny armády budou oslabeny. A hlavně budou oslabeni velitelé. Nové bitvy již nebudou ve znamení zmagořelého generála chaosu, který vybíjí řady nepřítele za potlesku svého nepočetného retinue. Více se přiblížíme k simulaci opravdové bitvy. Hlavní slovo budou mít regimenty. A jestliže podle nynějších pravidel se naleznou armády s 30-40 figurkami, tak podle nových pravidel průměrná imperiální (jinou jsem ještě nepočítal) armáda bude mít mezi 150-200 hlavami. Což je na jednu stranu moc hezké, na pořádném stole budou nabarvené armády nádherně vypadat. Ale na druhou stranu se většině lidi tato armáda poněkud prodraží.

Další poměrně příjemnou změnou je zavedeni systému common-special-rare do regimentu. Podle tohoto systému musí každá armáda mít určitý počet svých „core" jednotek (elfové lučištníky či kopiníky, goblini gobliní pěchotu, atd...) a naopak počet vzácných jednotek je velmi omezen. Takže je konec armádám typu „dva treemani a dva draci".

Další výrazné změny postihnou magii a magické předměty. V magii už nebudeme tahat kartičky. Novy systém je založen na hodech kostkou. Co se týče předmětů, tak ty budou rozděleny do dvou skupin. Skupina první, předměty použitelné jakoukoli rasou, skupina druhá, předměty použitelné pouze danou armádou. Obe skupiny budou mít společnou jednu věc, předměty budou slabší a dražší.

Nova edice vyjde opět jako Warhammer hra-krabice. Šuška se sice, že by měla být prodejná i samotná kniha, ale potvrzené to nijak není. A co že bude v té krabici? Nová kniha, nějaké ty kostky a měřítka, papírové baráčky a figurky. Figurky se tentokrát ponesou ve znamení Empire vs Orcs; Empire: 16 kopiníků, 16 střelců z pušek a kanón, vše v plastiku; Orcs: 16 Big Uns, 16 Archerz Boyz a vůz tažený prasaty, taktéž vše v plastiku. Říši povede hrdina na válečném koni a skřetí warlord na praseti, nejspíše také v plastiku. GW celkově inklinuje k plastu. A podle interních informací se budou snažit vydat VŠECHNY core jednotky VŠECH armád v provedeni plastikových dílků. A že jsou nové figurky opravdu úžasné se mohl přesvědčit každý, kdo si zakoupil, nebo alespoň okouknul Mordheim.

Další vydavatelský počin, který se blíží rychlosti Enterprasete, je vydání knížky Ravening Hordes. O čem že je? Je to manuál, jak přizpůsobit vaši armádu novým pravidlům než vyjde nový armybook. Kniha už vyšla a možná je i ke koupi ve Velké Británii, nicméně v Mall of America v Minneapolis na mě po vyřčení žádosti o tuto knížku koukali jak na zjeveni (hmmm, většina lidi tak na mě kouká.... Čím to?). Ovšem nemožnost koupení této knihy je zmírněna jedním vynikajícím aspektem. Tato kniha (spíš sešit) je volně šiřitelná a kdokoliv si může udělat kopii pro nekomerční použití. Tomu říkám počin hodný Rychlých Šípáků. Takže neváhejte a stahujte a tiskněte z adresy: `http://go.to/ravening-hordes` (dne 29. 8. 2000 je tato adresa již téměř měsíc funkční, takže doufám, ze jí i zůstane).

Musím všechny upozornit, ze pro většinu armád, výjimku tvoří snad jen Chaos Warriors a Lizardmen, je to dost smutné čtení.

A již jsem se zmínil o tom, ze vyjdou VŠECHNY armybooky znova. A to přibližně takto:

Empire – podzim 2000, Orcs – Vánoce 2000, Vampire Counts – začátek 2001, Dwarves – jaro 2001, Dark Elves – začátek léta 2001, High Elves – konec léta 2001

Jak to dopadne s Dogs of War nemá v teto chvíli nikdo ani páru. V Ravening Hordes nejsou a v harmonogramu nových armybooků také ne. Těžko říci.

Novinky ze světa i z domova:

Obrovský počet nových figurek pro Warhammer fantasy. Hlavně pro Empire, Orcs&Goblins, Dwarves a Dark Elves. Všechny figurky pro Temné elfy byly staženy z obchodu a budou nahrazeny novými, již jsem viděl plastikovou pěchotu, Cold Ones, kovové korzáry, čarodějky a scouts. Velmi pěkné. Pro Empire je novy Hellblaster, flagelanti, vojáci s obouručními meči, inženýři, Sigmarovi kněží, plastikoví kopiníci a těžká jízda.

Armybook pro Empire by měl mimo jiné obsahovat nové jednotky: Inženýry a Sigmarovy kněze. Co to bude zač, to nikdo (tedy hlavně já) neví. Také se šušká o speciálních pravidlech pro rytířské řády.

Warmaster stále neztrácí na popularitě. O čemž svědčí přípravy nových armád: Kislev, Brettonia, Lizardmen, Skaven. Vypadá to, ze Warmaster bude přijat mezi vlajkové lodi Games Workshop.

Wood Elves se v nove knize dočkají neuvěřitelných změn. Wardancers budou stát pouze 12 bodů a budou si „dokupovat" válečné tance, ovšem z většího výběru než doposud. Lesní elfové získají přístup k hobitům. Jsem zvědav, jak to bude zdůvodněno. Zvláštní velitelé budou rozšířeni, mimo jiné by se měl objevit Princ Lesa. A v neposlední řadě se vrátí do hry Beastmasters jako standardní jednotka s možností použití divokých zvířat.

A úplně nejžhavější novinky týkající se novoedičních pravidel.

Vojáci s ruční zbraní a štítem budou mít v boji tváří v tvář zlepšený záchranný hod na brnění.

Lehká kavalerie se bude automaticky sjednocovat po útěku.

V seznamu magických předmětů budou jen ty nejlevnější meče a brnění a bude jich 12.

Vojáci s obouručními zbraněmi budou při zteči útočit první. (hurá!)

Různé typy bojových formací (želva, stubborn).

Frenzi bude přidávat již jen jeden útok a ne je zdvojnásobovat jako doteď.

Lehká kavalerie nebude mít bonus za řady.

Létající modely zpomalí na 20 palců.

Jednotka mající jak jednotkovou tak bitevní standartu bude stále získávat jen +1 bonus v boji.

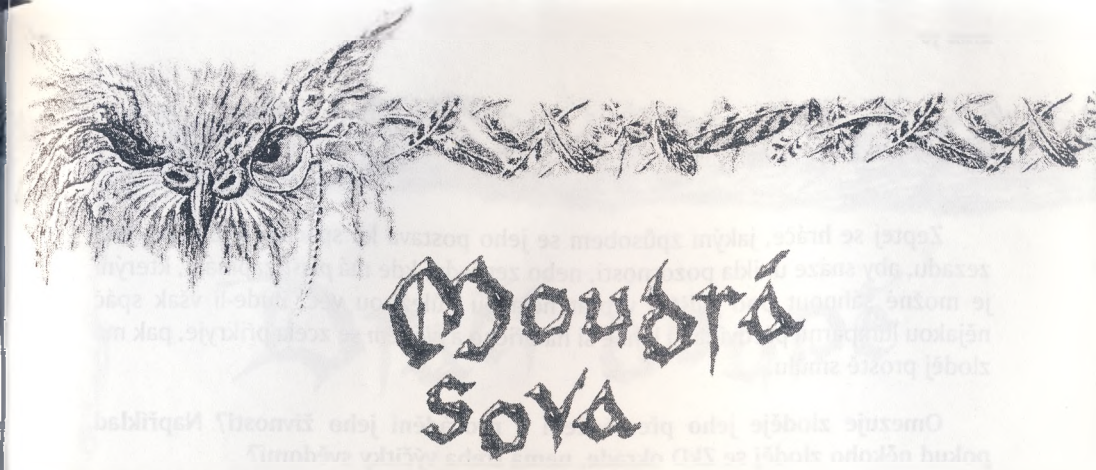
Výsledek 1 na záchranný hod na brnění bude vždy neúspěch, nehledě na použité brnění.

Dosah kouzel se bude pohybovat mezi 5 až 15 palci.

Všechny novinky se nesou Internetem v různých formách věrohodnosti a přestože se snažím vybírat jen ty nejvěrohodnější, tak je možné, že v konečných pravidlech budou nějaké rozdíly.

Veškeré dotazy rád zodpovím na adrese: `cadik@stones.com` a nebo se přijďte poradit na diskusní server `Cyberspace.cz`, kde běží poměrně rušná diskuze na téma Warhammer.

ilustrace Bohuslav Pučan



Moudrá sova

Mohu hrát postavu ženského pohlaví? Jsou pro to nějaká pravidla?

Pokud si na to troufneš, můžeš hrát klidně i postavu ženského pohlaví. Do herních mechanismů se to nijak nepromítne, ale může to oživit vlastní hraní na hrdiny u zkušenějších hráčů – na svádění a flirtování žádná pravidla nejsou, stejně jako na smlouvání na trhu. Pohlaví se do hodnot postavy nijak promítnout nemusí. Budete-li však po tom toužit, můžete ženě o 1 snížit sílu a o 1 přidat charismu nebo obratnost.

Může kouzelník vytvořit kouzlo, aniž by ho hned použil? Například před jeskyní kouzelník vyvolá kouzlo *zelené blesky*, ale blesky hned nepoužije. „Přidrží" je v ruce a vypustí, až bude chtít (třeba za dvě až tři směny). Je to možné?

Možné to není. U každého kouzla je napsána doba trvání. Pokud to není u kouzla výslovně uvedeno, nelze ji měnit ani s ní jinak manipulovat.

Může postava zasažená kouzlem *zesměšni*, kteréžto jí například přidá koňskou oháňku, tuto oháňku běžně používat a ovládat ji, podobně jako to dělají majitelé takových oháněk z říše zvířat?

Postava z toho asi zpočátku bude zmatená, takže s ní bude zacházet asi dost neobratně. Ale principielně se s ní lze naučit zacházet. Řekla bych, že to potrvá řádově jednu až několik směn v závislosti na obratnosti postavy.

Je možné spící postavě, která má na sobě kouzelný *plášť* (PPZ), ukrást například měšec s penězi ukrytý pod *pláštěm*, aniž by si toho všimla? Působí v této situaci *plášť* jako hlídač?

To velmi záleží na tom, jakým způsobem se zloděj (tedy ten, kdo chce spáče okrást, nemusí se nutně jednat o příslušníka tohoto povolání) ke spící postavě přibližuje. Jde-li zezadu (například proto, že spáč leží na břiše), pak by měl *plášť* začít ječet. Pokud se však zloděj přibližuje zepředu či ze strany (spáč leží na zádech nebo na boku), pak *plášť* ječet nebude.

Zeptej se hráče, jakým způsobem se jeho postava ke spáčovi přibližuje, zda zezadu, aby snáze unikla pozornosti, nebo zepředu, kde má *plášť* zapínání, kterým je možné sáhnout pod *plášť* a vybrat nějakou důležitou věc. Bude-li však spáč nějakou lumpárnu předvídat a lehne si na břicho a *pláštěm* se zcela přikryje, pak má zloděj prostě smůlu.

Omezuje zloděje jeho přesvědčení v provádění jeho živnosti? Například pokud někoho zloděj se ZkD okrade, nemá třeba výčitky svědomí?

To záleží na tom, koho okrade. Pokud to bude třeba falešný karetní hráč, který ožulil v hospodě krolla válečníka z družiny, jistě výčitky mít nebude. Na druhou stranu asi nebude mít tendenci vybírat kapsy kupujícím na tržišti.

Jak je to s *metamorfózou II*? Když se proměním v mága, mám jeho magenergii, znám jeho kouzla a mohu na někoho mentálně útočit nebo ho podrobovat?

Nezískáš mágovu magenergii, máš pouze tu svou, co ti po *metamorfóze II* zbude. Metamorfózou totiž nejde získat ani magické předměty ani magenergii. Jeho kouzla znáš, ale pokud je mág sesílal pouze s pomocnými kouzly, budeš tak muset činit i ty, byť bys byl původně čaroděj. Můžeš i mentálně útočit a podrobovat. Pokud si ovšem někoho podrobíš, tato postava po tvé zpětné proměně zemře, neboť v nové podobě ji nebudeš schopen ovládat, ledaže bys byl mágem na potřebné úrovni.

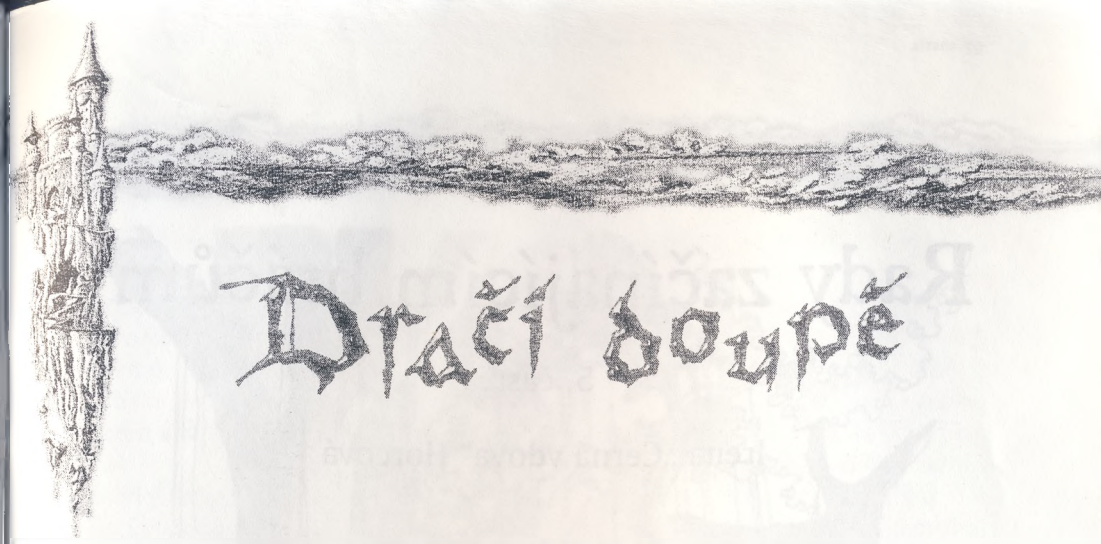
Může postava nosit jinou postavu, například kroll hobita?

Může v současném světě nosit otec svého pětiletého synka? Pokud k tomu budou oba svolní, tak jistě. Započítej váhu hobita do celkového nákladu krolla.

Kolik čenů lze získat z mrtvého draka a kolik váží?

Přirovnala bych to ke stádu krav. Jenom připomínám, že ses vůbec nezeptal na dobu zpracování. Záleží na počasí, ale nezpracované maso je za obvyklých podmínek po dvou, třech dnech nepoživatelné. Tudíž tvá otázka je bezpředmětná, zpracovává li draka družina dobrodruhů, která ho zabila. V pravidlech je psáno, že jeden úlovek mohou zpracovávat maximálně tři osoby. Drak je však dost velký, aby na něm mohlo pracovat až deset takových skupin.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též prostřednictvím formuláře na www stránkách ALTARu `http://www.altar.cz`.



Krátký pohled do historie

Martin „Bouchi“ Kučera

Nejsem nijak velkým příznivcem prohlídek historických a kulturních památek. Při vstupu do muzea v Táboře (v rámci výletu během dovolené) jsem však dočasně změnil názor, neb cedulky „Husitská expozice“ a „Podzemní chodby“ zněly velice lákavě. A investice do vstupenek se opravdu vyplatila. Z vlastní husitské expozice mě pochopitelně zajímaly nevíce zbraně. Je vskutku poučné vidět, co všechno naši předkové dokázali vymyslet ke vzájemnému rozbíjení hlav a jak efektivně využívali dostupné prostředky. Také například hroty střel do šípometu (ekvivalent balisty v DrD) vzbuzovaly značný respekt.

Prohlídku podzemních chodeb (ty pod Táborem prý mají celkovou délku 12–14 km a byly vybudovány jako útočiště při velkých požárech) bych pak doporučil zejména těm drakobijcům, kteří s naprostým klidem nechají krolla válečníka rozmachovat se v sáhové chodbě svým těžkým kyjem. Přál bych jim zkusit si to v praxi v táborských chodbách, které jsou a) křivolaké, b) často se zužující a snižující, c) stoupající a klesající a ještě k tomu kluzké. Některými místy je docela obtížné i projít, natož tam bojovat. Zmíněný kroll by si v podobných chodbách neškrtl, zato dejme tomu trpaslík s velkým štítem a vhodnou bodnou zbraní by se zde dokázal bránit velmi dlouho a pokud by ho podpořil střelec s kuší, bez pomoci magie (nebo třeba ohně) by přes ně zřejmě nikdo neprošel. Takže hráči i Pánové jeskyně, zkuste při hraní věnovat pozornost i takovýmto detailům, užijete si pak mnohem více zábavy

Rady začínajícím hráčům

5. část

Irena „Černá vdova“ Horcová

Na začátku si rozebereme chyby, které jste měli odhalit v minulé ukázce. Především Pán jeskyně udělal chybu hned v první větě ukázky. Není to nijak závažná chyba, ale přece jen vyvarování se jí může přinést více napětí a zábavy do hry. Pán jeskyně totiž hned prvními slovy neopatrně prozradil, že se jedná o rudého draka.

Vzhledem k tomu, že mnozí hráči mají zlozvyk pročítat si i celou Příručku pro Pána jeskyně nebo se v roli PJ dokonce střídají, znamená to, že se po čase naučí přesný popis každé nestvůry či pokladu, jejich čísla a způsoby likvidace. A někteří se dokonce jsou schopni hádat o takových věcech, jako že pavoučnatka je vždycky kudůčka, kostlivec je snadno poraziteľný a na lykantropy vždy platí vlčí mor.

A přitom tomu ani nemusí být jinak. Ale oč je pro Pána jeskyně zajímavější, pakliže si hráči (a tedy i postavy) spletou podle popisu ghůla s milým okradeným stařík em.

Vždyť si to zkuste sami. Hádali byste z následujícího popisu, že se jedná o fexta či o prostou zlodějku?

U zdi postává vyšší ženská postava a snaží se skrýt před zraky ostatních. Snad jen podle postavy můžete hádat, že je to žena, neboť jinak své tělo i tvář pečlivě skrývá pod černým pláštěm a širokým kloboukem. Na rukou má černé rukavice, tak aby jí nebyl vidět ani kousek kůže, který by ji prozradil. U pasu má krátký meč, na jehož rukojeti má ledabyle položenou ruku, snad ze zvyku. Chvilku se rozhlíží a pak se vydá za mužem, který právě prošel těsně okolo ní, aniž by si ji všiml…

Druhou chybu, kterou však po domluvě Pána jeskyně napravil, provedl hráč chodce Mitchorona. Hráči nesmí zapomínat, že v okamžicích, kdy jejich postavy mluví, je nutné, aby to samé říkali hráči. Možná sice někomu připadne nudné převyprávět celé právě prožité dobrodružství tomu strážnému u brány města, ale může se stát, že daná slova vyzní jinak, třeba omylem narazí na strážného ješitnost a vyprovokují tím další zajímavou situaci.

Pouze v okamžicích, kdy Pán jeskyně předpokládá, že ať už bude daná věc řečena libovolně, situaci to neovlivní, může dovolit hráčům tuto scénu přejít. (A to se netýká jen hovorů, ale například cestování, které Pán jeskyně nepokládá v tomto okamžiku za podstatné a bylo by zbytečně zdržující.)

Ačkoliv v tom určitě spousta z vás hledala nějakou chybu, v Gordraugově proslovu se opravdu žádná nenacházela, pokud pomineme snad příliš malou bázeň vůči drakovi. Ale tím je vinen spíše Pán jeskyně, neboť jak už jsem zmínila, příliš

draka nepopsal a hráči si proto bez onoho popisu dokážou jen těžko představit, jak majestátní a hrozivý vlastně ten drak je.

Chybu udělal až v okamžiku, kdy se zeptal Pána jeskyně na jméno toho meče. PJ snad chtěl urychlit případný dialog a tak hráči po pravdě odpověděl. Přesto by si hráč měl pamatovat informace získané během předchozích dobrodružství a pokud si je sám nepamatuje, nepamatuje si je ani jeho postava. Bude-li si takový hráč stěžovat, že jeho postava by něco takového nezapomněla, měl si to sám tehdy zapsat – na to měl plné právo.

Rozhodně radikální chybu udělali všichni zúčastnění, když se začali přít o útočném čísle oné zbraně. Nejen, že jejich postavy neměly nikdy právo zjistit skutečná útočná čísla oné kouzelné zbraně, ale dohady hráčů přešly i v dohady postav, což je nepřijatelné.

S tím narážím na další problém, který se týká kouzelných předmětů a kouzel samotných. Postavy nikdy nevědí, zda je předmět kouzelný, či zda zde působí kouzlo. Mohou o tom při určitých situacích uvažovat (např. když ten stůl létá, možná v tom bude magie), mohou se to pokusit ověřit (kouzelník bude naslouchat kouzlům, alchymista se pokusí uvidět magenergii) a může jim to někdo říct (ale třeba i napovídat lež), ale to je tak vše, co se s tím dá dělat. Neznámost přesného působení magie v okolí či daném předmětu činí hru zajímavější a tajemnější.

Vždyť jak přesvědčíte hráče, aby skutečně nehledal způsob, jak se zbavit prokletého prstenu, když celou dobu tuší, že onen prsten je prokletý. Při takovémto přesvědčování vznikají častokrát vážné hádky mezi hráči a PJ.

Černočernou tmou kráčela dvojice dobrodruhů. Statný barbar ze severních plání a hobití alchymista z nedalekého městečka.

„Hrome, nevíš, kam se poděl Mitchoron?" zeptal se hobit svého přítele.

„No, vidím ho tamhle deset sáhů před námi, vidíš, tam." odpověděl barbarův hráč, když vtom ho Pán jeskyně zarazil.

„Tak moment. Všude kolem je tma a ty vidíš osobu deset sáhů před vámi?"

„Vždyť máme lucernu." ohradil se hráč hobita. „Sice zpola zakrytou, ale přece vidíme deset sáhů, ne?"

„No, nevidíte. Lucerna, byť otevřená, má dosvit jen osm sáhů. A vy ji máte navíc zacloněnou. Neuvidíte víc než čtyři sáhy kolem sebe."

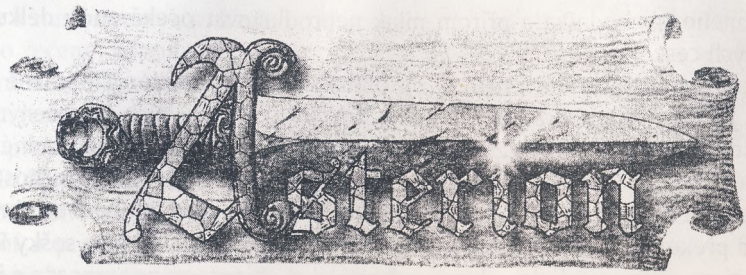
„Fajn, dobře." spokojil se hráč hobita. „Tak alespoň na Mitchorona zavolám. Kde jsi?"

„Tady jsem, asi deset sáhů před vámi." zahulákal hráč volaného elfa.

„V pořádku. Oba jste slyšeli vzájemně svá volání a už víte, kde přibližně jste."

„A jak on věděl, že my jsme asi deset sáhů daleko?" zeptal se hráč barbara Hroma.

ilustrace Anna Dvořáčková



Rebenic

Většina slavných asterionských zlodějů si velmi zakládala na tom, jak jsou proslulí. Nechávali na místě zločinu své runy, oznamovali plánované krádeže dopředu nebo se s nimi alespoň chlubili před svými kumpány. Téměř všichni na to doplatili a byli dříve či později dopadeni, někdy slavně, někdy neslavně. Rebenic je ovšem pravým opakem tohoto typu zločinců.

Všechny své loupeže plánuje a provádí sám, tajně a v tichosti. Na krádeže nijak neupozorňuje, nejspokojenější je, když si jeho oběti ani nevšimnou, že jim něco schází. Každý jeho zločin je proveden jinak, nemá žádný stálý rukopis. Z jeho skutků je kromě Pavučiny podezřelých minimálně šest lidí, z nichž dva už byli zatčeni a odsouzeni. V Gondromu ukradl několik artefaktů určených pro almendorský královský dvůr při překládání z lodi a na ztrátu se přišlo až po dvou měsících v Rangaroke. Vloupal se do skladišť Zlatého Kruhu v Koru a odcizil poklady v ceně, za kterou lze v Keledoru koupit dědičný šlechtický titul i s výnosným panstvím. Pronikl do „Dvanácté pokladnice" v Derteonu, kde musel překračovat zuhelnatělé zbytky svých neúspěšných předchůdců.

Svých úspěchů dosahuje Rebenic pomocí tří věcí. Vypadá naprosto všedně, nenápadně, pokud na sebe neupozorní, ani si ho nevšimnete. Žádný z překupníků, se kterými vstoupil do kontaktu, ho nebyl schopen popsat, proto až donedávna unikal pozornosti podsvětí i tajných služeb. Dalším krokem je mimořádná mrštnost a zručnost, se kterou dokáže zneškodnit i velmi složité mechanismy a pasti. Posledním a na Asterionu nezbytným předpokladem je dokonalá znalost magických zařízení a nástrah, stejně jako prostředků k jejich zneškodnění. Před každou akcí Rebenic pilně studuje možná nebezpečí a patřičně se proti nim vybavuje.

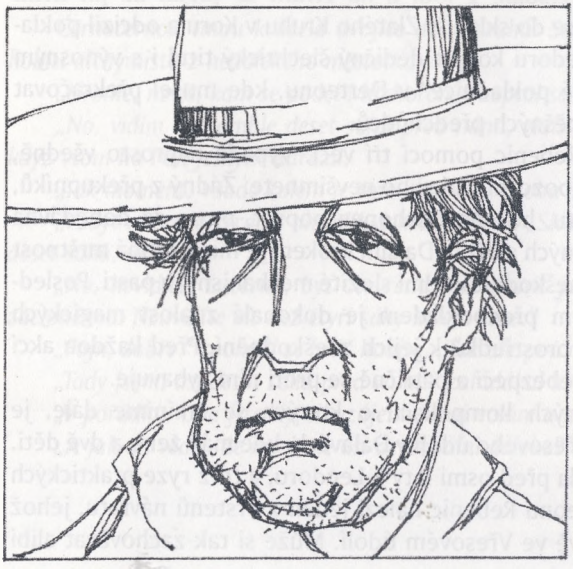
Odhlédneme-li od nedávných komplikací, o kterých se zmíníme dále, je Rebenic obyčejným občanem Vřesového údolí v Dálavách, kde má i ženu a dvě děti. Celá rodina se sem přestěhovala před osmi lety z Lendoru, a to z ryze praktických důvodů. Při své návštěvě Derteonu Rebenic nalezl jeden z Prstenů návratu, jehož cílové místo se nacházelo právě ve Vřesovém údolí. Může si tak zachovávat alibi

spořádaného obchodníka a přitom nijak neprodlužovat očekávanou délku svých kupeckých cest.

Jak Rebenic spotřebovává ony ohromné sumy, které skončí obrazně v jeho měšci? Je vášnivým sběratelem jantarových sošek vyrobených Vznešenými elfy, které jsou téměř vzácnější než legendární artefakty Arvedanů. Nemají žádné známé magické schopnosti, a proto jim dobrodruhové nevěnují přílišnou pozornost. Jejich krása je ovšem taková, že majitelé se jich vzdávají jen s velkou nechutí, kterou je potřeba překonat příslušně vysokými částkami. Nutno říci, že i tyto sošky Rebenic kupuje pomocí prostředníků, aby na sebe nelákal zbytečnou pozornost a s jedinou výjimkou obzvlášť zarytého obdivovatele nejsou ani předmětem jeho loupeží.

Zmínili jsme se o potížích, které má Rebenic poslední dobou. Mimořádné kombinační schopnosti a náhoda umožnily baronce Sabbiové spojit různorodé údaje a odhalit skutečnou identitu největšího žijícího asterionského zloděje. Vydíráním přiměla Rebenice, aby dva roky pracoval ve službách Pavučiny. Proto ho již půl roku můžeme vidět jako pomocného kuchaře v hornické jídelně v Železných dolech, což je samozřejmě jen zástěrka pro roli, kterou hraje v rozsáhlých krádežích lintiru ze skladišť, jejichž magickou ochranu zajišťovaly největší čarodějné špičky Východního království (např. Xalma nebo Dexibar, Ochránce citadely v Novém Amiru).

Až tento kontrakt skončí (a Rebenic ho nehodlá porušit, vzhledem k hrozbám vůči jeho rodině), nehodlá na svém způsobu života nic měnit. Při svých průzkumech nových a vzdálenějších oblastí Tary dobrodruzi čas od času narazí na další jantarové sošky a Rebenic si pohled na ně nehodlá nechat ujít. V loupežích tedy hodlá pokračovat, dokud mu to věk a okolnosti dovolí, i nadále bez pocť, ale s minimem rizika.



S vlastními postavami se patrně hned tak nesetká, a pokud ano, nebude mu družina asi věnovat příliš pozornost. Pokud se jejich plány zkříží, bude se vždy vyhýbat přímé konfrontaci a pokud se družina ukáže být příliš silná či pozorná, raději se stáhne. Nikdy nepůjde do jeskyně a nebude tak riskovat život nebo prozrazení, jestliže však družina dané místo vyčistí od příšer, ale nepodaří se jí prolomit

zámky k místnostem s poklady či artefakty, může se tam tajně vydat později. Jak již bylo řečeno, pracuje Rebenic zásadně samostatně. Za celou svou kariéru ještě úmyslně nezabil jediného člověka. Myšlenky na odplatu, ať už v dobrém či špatném smyslu, jsou mu naprosto cizí.

Popis pro DrD 1.5: Rebenic, člověk, lupič, 33. úroveň; Sil: 0, Obr: +5, Odl: –1, Int: +3, Chr: +4; kouzelné předměty – Prsten návratu (viz výše), vylepšený lupičský klíč, množství magických předmětů pro vyrušení účinků pastí, poplachů či jiných zařízení a proti možnosti sledování v astrálu (vyrobených na objednávku nebo ukradených, arvedanského původu).

Otázky od hráčů

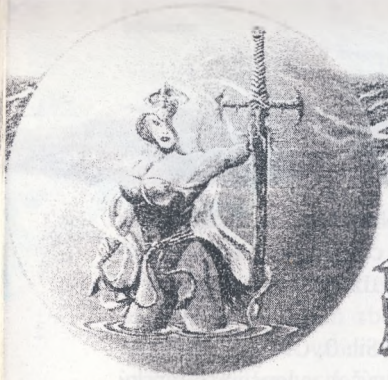
Může být do předmětu zaklet démon astrálních sfér a zároveň runa, aby oba fungovaly? Mohou takto přesáhnout dvojnásobek SZ (u železných zbraní)?

Runy nelze vzhledem k existujícím pravidlům Dračího doupěte pojímat odděleně od démonů. K zaklení démona do předmětu je nezbytné nebo alespoň vhodné na daný předmět vyrýt i runu (viz stranu 13 Aplikace pravidel v Hlavním modulu). Obecně řečeno, zatímco podle normálních pravidel může být démon zaklet do jakéhokoliv předmětu, na Asterionu pouze do předmětu s vyrytými runami.

Runa je jen určitým zprostředkovatelem přítomnosti démona. Normální theurgové používají klasický postup a runy do předmětu ryjí pouze ze zvyku. Trpaslíci k zaklení démona do předmětu používají místo magenergie čas (tj. trvá jim to dlouho), ale opět je vyrytí runy v podstatě totožné se zaklením démona. U starých arvedanských run to je obdobné.

Existují předměty, do kterých se runy nedají vyrýt (např. proto, že jsou moc tvrdé)?

Teoreticky asi ano. Například do diamantu by se runa musela vyrývat nejspíše pomocí kouzel nebo zvláštních magických předmětů, což je teoreticky možné u klasických a arvedanských run, nikoliv však u run trpasličích (ty vyžadují trpělivou ruční práci). Otázkou je, proč zrovna do takto tvrdých předmětů runu rýt. Řešení v jednotlivých případech ponecháme na rozhodnutí PJ. Za normálních okolností (např. u železného meče) je ovšem vyrytí runy čistě mechanická, nemagická záležitost.



Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

Kompletní ceník ZS a přehled slev naleznete v Dechu draka 6/99, zde přinášíme přehled novějších a souvisejících produktů.

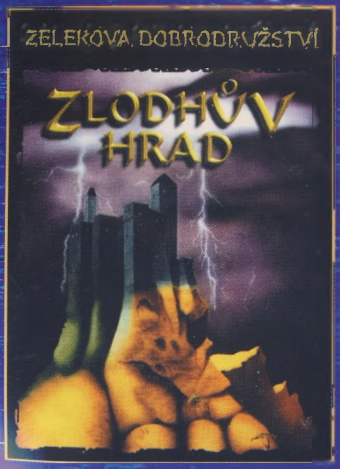
	Obvyklá cena	Cena ZS
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět v.1.5	195,–	156,–
Taria	199,–	159,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Nemrtví a světlonoši (rozšíření + dobrodr. pro Asterion)	269,–	225,–
Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Sedmiměstí (desková hra pro 3–7 hráčů) (vyjde na konci října)	350,–	300,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3–8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!)	99,–	99,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–
Zlodhův hrad (gamebook)	49,–	45,–

Objednávání: Potřebnou částku (včetně poštovného 35,– Kč) pošli složenkou typu C na adresu **ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (již neposílej peníze na dřívější poste restante, neboť bude v platnosti nejvýše do konce roku). Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli ji na výše uvedenou adresu na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

Pokud se právě nudíte
a vašim kamarádům se hrát zrovna nechce,
proč nevyzkoušet některý z gamebooků z nabídky Altaru?

O NORIKOVI

Pro velký zájem z řad čtenářů jsme připravili dotisk netradičního gamebooku z dílny známého tvůrce her Vládi Chvátila, který je plný humoru a originálních nápadů. Nejen díky svému rozsahu přináší mnoho hodin skvělé zábavy. Nyní si jej můžete opět objednat na adrese Altaru!

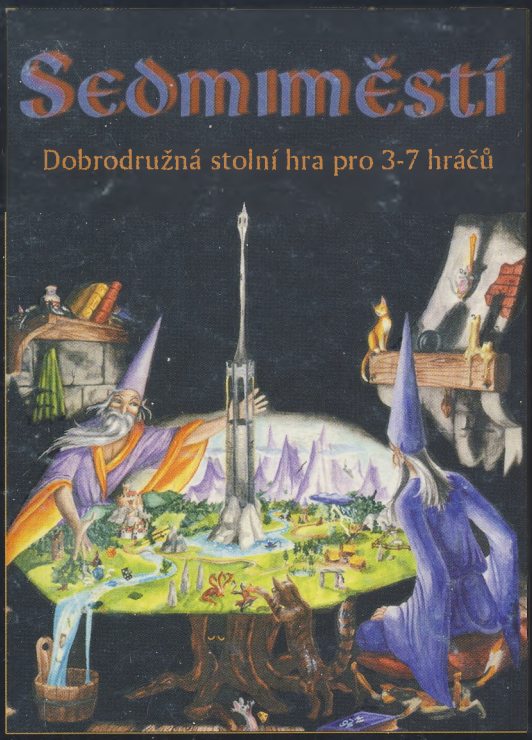


ZLODHŮV HRAD

První část příběhu mladého chlapce z podhorské vísky, který se utká s nepřítelem silnějším a zlověstnějším, než kdokoliv z jeho současníků, se odehrává v tajemném Zlodhově hradu. Zelekovi příznivci se již brzy mohou těšit na další díl série nazvany Pán Orla.

Oba gamebooky i mnohé další najdete v nabídce Altaru na str. 64.

Nemáte dostatek času zahrát si třeba Talisman?



Nakladatelství Straky na vrbě a ALTAR vám nabízejí tuto novou deskovou hru s velkou mírou vtipu a nadsázky, která v sobě spojuje prvky her strategických a her na hrdiny. Zvítězit může jen ten, kdo odhalí, jaké kouzelné předměty chrání tajemné Sedmé město.
Hra je určena pro 3–7 hráčů, po prostudování pravidel zabere příprava jen několik minut, jedna partie samotná pak trvá asi hodinu. Hra má vtip, spád, náboj a fascinující dynamiku, není krvežíznivá ani militantně zaměřená, lze ji hrát téměř kdekoliv a má velmi jednoduchá pravidla.

V krabici se hrou naleznete:
- barevný herní plán 60x60 cm
- 21 karet postav a 13 karet náhodných setkání s příslušnými kartami figurek
- 34 umělohmotných podstavců
- 12 karet kouzelných předmětů
- 3 různobarevné šestistěnné kostky
- přesná a podrobná pravidla

Sedmiměstí vyjde na konci října.

V obchodech bude stát 350 Kč, v zásilkové službě ALTARu 300 Kč a do 15. 10. si ho můžete objednat za pouhých 250 Kč. Příslušnou částku plus 35 Kč poštovné a balné pošlete složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu (naleznete ji uvnitř čísla na straně 64) a hru obdržíte ihned po vydání. Do zprávy pro příjemce napište svou objednávku.

9 771211 277000 04